CONEXIÓN

MANGA

Nº 350
$35.00MX
$3.75USD

350

LA VISIÓN FRIKI
DENTRO DEL ANIME

CELEBRIDADES
DE LA ACTUALIDAD
NIPONA

Con esta revista entra gratis a TNT

Edición de Aniversario

facebook

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

350
$35.00MX/$3.75USD
00350
7 509997 006727

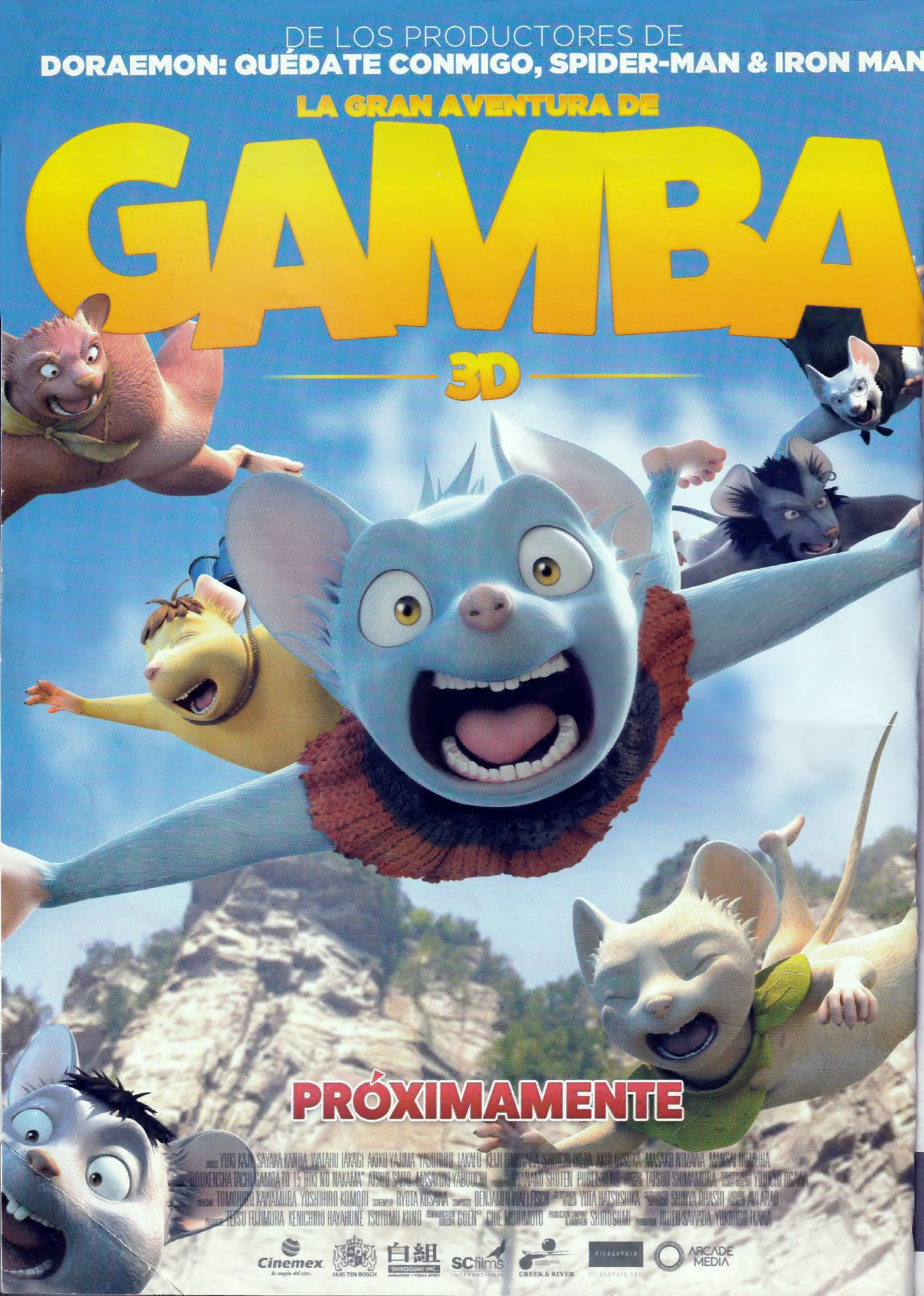
DE LOS PRODUCTORES DE

DORAEMON: QUÉDATE CONMIGO, SPIDER-MAN & IRON MAN

LA GRAN AVENTURA DE

GAMBA

3D



PRÓXIMAMENTE

YUKI KAJI SAYAKA KANDA WATARU TAKAGI AKIKO YAJIMA YASUHIRO TAKATO KEIJI FUJIWARA SHOICHI IKEDA AKIO OTSUKA MASAKO NOZAWA MANSAI NOMURA
BOUKENSHA TACHI GAMBA TO 15 HIKI NO NAKAMA" ATSUO SAITO MASAYUKI YABUUCHI NYANAMI SHOTEN PUBLISHERS TATSUO SHIMAMURA YOHICHI OGAWA
TOMOHIRO KAWAMURA YOSHIHIRO KOMORI RYOTA KOSAWA BENJAMIN WALLFISCH YUTA HATSUSHIKA SHINYA OHASHI AVI ARAD
TETSU FUJIMURA KENICHIRO HAYAHUNE TSUTOMU KUNO GOEN CHIE MORIMOTO SHIROGUMI HIDEO SAYADA YUKIHIGO IKAWA

Cinemex la magia del cine. HUIS TEN BOSCH 白組 SHIROGUMI INC. SCfilms INTERNATIONAL CREEK & RIVER FILOSOPHIA FILOSOPHIA, INC. ARCADE MEDIA

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

EDDIE
ZHORAK MOONBLACK
ZORRO DE SEDA
MINA MEOW
NOZOMU RODRÍGUEZ
IZZAKI
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

HÉCTOR GARZA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store

ENTRADA GRATIS TNT 33

EDITORIAL

Ciclos terminan y otros comienzan… ¿Cuántas veces he usado esta frase, a lo largo de mi etapa como director de proyectos editoriales? y más aún, ¿Bajo cuántos conceptos la he empleado? Si tuviese que hacer un recuento de todas, y cada una de esas ocasiones, así como del impacto que ha significado, tanto en mi vida, como en la de las personas que laboran y conviven a mi lado, necesitaría más que un simple mensaje en la plana editorial, tan solo para expresar el sentimiento que esto representa.

Sin duda, ese sentimiento tiene un significado muy particular en esta ocasión, no solo porque en tus manos tienes el ejemplar 350 de Conexión Manga, revista a la que 17 años atrás, le diste la oportunidad de ser una de tus favoritas; también simboliza un gran cambio para todos los que, durante todos estos años, fuimos parte de su nacimiento y evolución, aportando elementos que, en mayor o menor medida, la convirtieron en lo que es actualmente, un parteaguas cultural, que vio la llegada a Occidente una nueva forma de entretenimiento, mismo que moldeó a toda una generación, trayendo consigo diferentes formas de pensamiento, gustos, e incluso vestimenta, elementos que han pasado de ser considerados una simple moda, a formar parte del día a día de nuestra sociedad.

No tenemos una máquina del tiempo (al menos no por ahora) para saber que nos depara el futuro, por lo que no podemos decirte, que le tiene preparado el tiempo a este entretenimiento tan maravilloso, mismo que un día, nos puso frente a un escritorio (con una TV a un lado), y nos permitió ser parte del sueño… crear la primera revista oficial de animación japonesa en toda Latinoamérica. ¿A donde nos llevará todo esto? No lo sabemos, pero de algo estamos seguros, que, de no ser por ti, nada hubiese sido posible. Gracias.

J. A. Dávalos Q.

CONTENIDO

ARTÍCULO CENTRAL

50 | LA CULTURA FRIKI REFLEJADA EN EL ANIME

ANIME
01 | EDITORIAL/ÍNDICE
02 | GENERACIÓN DIGITAL
04 | COSPLAY MANIAC
06 | PROYECTO INDIE
09 | TOKIOSCOPIO
10 | REPORTAJE
16 | MONSTRUOS DEL MANGA
19 | HABLEMOS DE…
24 | TNT 33 EXPO MANGA COMIC PROGRAMA DE ACTIVIDADES

REPORTAJES
56 | BIOGRAFÍA
58 | VISUAL NOVEL
62 | EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64 | BUZÓN

SECCIÓN BN
30 | CHU FENG SCHOOL SHOCK
32 | LA VERDAD DETRÁS DE…
36 | THE BREAKER NEWWAVES
38 | CURIOSIDADES DEL SOL NACIENTE
40 | THE LEGENDARY MOONLIGHT SULPTOR
42 | NIPPON TRAVELING
44 | GALERÍA DIBUJARTE

CONEXIÓN MANGA No. 350. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

Por Eddie

GENERACIÓN

THE RABBIT AND THE OWL

ALTO CONTRASTE EN MOVIMIENTO

La verdad es que la palabra cooperativo nunca tomó mejor sentido, digo, no es que estos estén faltos de popularidad, pero es que a veces parece que las mecánicas están hechas para que más que cooperativo, el juego te obligue a jugar en compañía, con elementos dispuestos de tal manera que, en vez de complementarse, los jugadores busquen lucirse, y pocas veces se note el trabajo en equipo.

En ***The Rabbit and the Owl*** (otro de los hijos pródigos de ***Kickstarter***), se necesita de verdadera cooperación. Ambos jugadores tienen que pasar por un laberinto de plataformas, donde se intercalan los mundos de la luz y las sombras, usando cada uno las habilidades del personaje en turno, al tiempo que ayudan a su compañero a llegar al final del nivel. Si no logran una buena correlación entre gamers, ninguno completará el juego.

Las mecánicas no son exactamente algo muy complicado de entender, pero poco a poco harán que el juego se complique, y ambos jugadores tendrán que resolver los acertijos (puzzles) de la mejor manera, a fin de pasar los obstáculos que el juego les pone.

De estética bastante minimalista y tonos monocromáticos, ***The Rabbit and the Owl,*** logra envolverte en una atmósfera bastante tranquilizante; básicamente hablamos de alto contraste, acompañado de música relajante, pero que de alguna manera, trasmite sentimientos y emociones, motivando ese trabajo en equipo de ambos protagonistas, a pesar de que, de cierta forma, están tan cerca y tan lejos uno del otro. Si tienes Mac o PC, prueba este singular proyecto, tal vez sea una muy buena adición a tu "juegoteca" particular, y una buena experiencia cooperativa.

The Rabbit and the Owl © Gary Chao/Formal Sheep/2016

DIGITAL

Información complementaria por Cachetada con Guante Blanco

DRAGON DATE

¡MI WAIFU TIENE ESCAMAS!

Miren que los juegos Galge jamás han sido mi fuerte, ya que soy un poco impaciente y a veces me cuesta seguir el hilo de las historias.

Sin embargo, he de admitir que si te dejas llevar por la trama, y no esperas que este juego sea el Santo Grial de la interactividad, puede que te encuentres con algunas muy gratas sorpresas (guiño, guiño). En ***Dragon Date – Adult Visual Novel***, nos encontraremos con el típico mundo mitológico, en el cual se libra una cruenta batalla entre especies de dragones y humanos; y tú, como héroe, solo tienes un camino... ¿Salir con una linda chica draconiana? ¡Oye, suena fácil! ¿Oh no? Obviamente no, ¿Qué clase de juego seria si todo fuese fácil? Ya que, como todo buen juego de citas, hay varias opciones a elegir, y puede que dependiendo de tus decisiones, la guerra termine... o empeore horriblemente (Cuanta presión).

Vamos, sabemos que muchos de nuestros lectores... perdón, mucha audiencia tiene ciertas disyuntivas con el amor (cof, cof, ***friendzone***), pero esta vez, la paz de esta tierra depende de mostrar todo tu carisma, afilar tus técnicas románticas, y dejarte llevar por la ruta a la waifu escamosa que salvara la historia.

Se oye divertido la verdad, aunque raro, pues la chica que pretenderás, tras esa pinta de fémina sexy, es realmente un reptil gigante que escupe fuego, pero bueno, en estilo manga todo se ve bonito. Pasa a checar la página de fondeo en ***Kickstarter***, deja tu poderoso dólar, y ¡El juego será gratis!.. La esperanza muere al último.

Dragon Date - Adult Visual Novel
© Akemari Studios

Todas las imágenes, y/o fotografías presentadas en esta nota, son usadas para fines informativos, y son propiedad de sus respectivos autores.

Por Zhorak Moonblack

COSPLAY UNA MODA QUE LLEGÓ PARA QUEDARSE

AÑO CON AÑO, LA PRACTICA DE DISFRAZARSE EN LOS DISTINTOS EVENTOS DEL GREMIO FRIKI, HA CONVERTIDO A LA PRACTICA DEL COSPLAY, EN UNA CONSTANTE EN ESTE DIVERTIDO MEDIO, Y PARA MUESTRA, LE TRAEMOS UNA LISTA DE DE PERSONAJES QUE HAN HECHO DE ESTE MEDIO UNA DELICIA VISUAL PARA TODOS SUS FANS.

D-PIDDY

UNA CHISPA DE GENIALIDAD

¿Qué pasa cuando juntas las dos aficiones que más te gustan en todo el mundo?, pasan cosas realmente geniales y esto es lo que nos demostró el cosplayer del que te hablaremos el día de hoy.

D-Piddy, un cosplayer y youtuber que cuenta con un increible carisma, el cual es conocido en internet por hacer videos donde interactúa de manera graciosa con los asistentes de las convenciones en las que se presenta, demostrando que aunque es muy conocido (tan sólo en *Facebook* tiene la nada despreciable cantidad de 275,000 likes) nunca ha dejado de ser una persona sencilla.

Entre los cosplay que ha usado se encuentran *Spider-Man*, *Kylo Ren* y el políticamente incorrecto *Deadpool* (con el cual muchos de nosotros lo conocimos) del cual es mega fan, por lo que lo hemos visto de este personaje de manera más frecuente

UN FANÁTICO DE LOS COMICS

D-Piddy, es todo un fanático de los comics y los videojuegos que casi nunca deja ver su rostro, empezó en el mundo del cosplay en el 2012 y ya es toda una celebridad, presentándose en convenciones tales como la Comic Con, su sello es que se toma el tema con bastante humor, y publica videos muy divertidos en su canal de Youtube. Hemos tenido la oportunidad de conocer de cerca su trabajo en nuestro país, siendo testigos de la genialidad y carisma con la que cuenta.

D Piddy
D-Piddy
_dpiddy

STEVEN K. SMITH PROPS

UNA PASIÓN CON GRAN CALIDAD

¿Por qué conformarte con solo dibujar armas y armaduras, si también puedes hacerlas? Esta es la misma pregunta que, tiempo atrás, se hizo **Steven K Smith**, mejor conocido como *SKSPROPS*.

Steven K Smith es un ilustrador *freelance* y fabricante de *props* (utileria para *cosplay*) que radica en Kansas City, Missouri, quien en el 2012 puso sus habilidades artísticas en un nuevo nivel, creando verdaderas obras de arte.

TODO EMPEZÓ ASÍ

Uniendo su habilidad para la ilustración y su gusto por los videojuegos, se dio a la tarea de crear la máscara de *Borderlands* Psycho Bandit y su arma Buzz Axe, que lo dio a conocer mundialmente. Poco a poco su habilidad en la fabricación de armas o accesorios relacionados con videojuegos alcanzaron mas reconocimiento por su acabados tan realistas (que por cierto te dejan con el ojo cuadrado).

Steven K Smith fue presentado en 2014 en geeksaresexy.com como uno de los mejores *cosplayers* de ese año, ya que su gran pasión lo llevó a convertir cada pieza realizada en una réplica perfecta. Recientemente creó una de las versiones más precisas del traje nivel tres de Isaac Clarke del juego *Dead Space*, siendo éste uno de los más galardonados en varios eventos a nivel mundial, por su alto nivel de complejidad.

SKSPROPS cuenta con varias páginas en donde no sólo muestra su trabajo, si no también pone a la venta muchos accesorios que creemos te encantarán. Y si haces cosplay, seguramente no te quedarás con las ganas de comprar una cosa o dos.

Steven K Smith Props
SKSProps
sksprops

MARIE - CLAUDE BOURBONNAIS

UNA DIOSA DEL COSPLAY

Marie Claude Bourbonnais esta modelo y diosa del ***cosplay***, nacida en Quebec, (gracias Canadá por hacer cosas tan bellas). Desde temprana edad manifestó pasiones hacia el mundo del animé, sin embargo, sus primeros pasos en el mundo de la farándula fueron como modelo, saltando a la fama por participar en la publicitadad para el New York Fries, un restaurante de comida rápida.

UN FUTURO BRILLANTE

A veces el destino tiene un plan muy diferente al que teníamos en primer lugar, y esto fue lo que le paso a Marie, ya que su carrera estaba a punto de unir sus dos grandes pasiones. Fue en el 2009 cuando encontró una forma de vincular su pasión por los comics y el modelaje, haciendo su primer cosplay (Frost del videojuego ***Mortal Kombat*** y fue ahí donde el mundo se percató de lo que esta diosa podría ofrecer). Esta hermosa ***cosplayer*** disfruta mucho de todo lo que tiene que ver con la cultura ***geek***, es fanática de los videojuegos y de los comics, y aunque el cosplay ocupa mucho de su tiempo, aún sigue su carrera como modelo.

Su belleza y trabajo duro la han llevado a estar presente en varias convenciones tales como la Comic Con y programas de televisión, incluso salir en la revista oficial de ***PlayStation***. Pero no se limita a ser solo una cara bonita, pues en el 2011 realizó un calendario, cuyos fondos fueron destinados para ayudar a las víctimas del terremoto y el tsunami en Japón.

Marie-Claude fue nombrada una de las cosplayers más populares de 2011, debido a la gran cantidad de seguidores que tiene , sin olvidar sus trabajos impresionante en los que muestra una calidad indiscutible. Es probable que te lleves una sorpresa o dos al echarle un vistazo a sus redes sociales , no olvides checarla.

Marie-Claude Bourbonnais
marieclaudebourbonnais

LINDSAY ELYSE

LA CHICA PLAYBOY DEL COSPLAY

La bella **Lindsay Elyse** es una cosplayer norteamericana, originaria de Arizona. Su carrera como cosplayer inició gracias al apoyo de su madre, quien le diseñó su cosplay de "Edward Elric" del anime ***Fullmetal Alchemist***. A sus 25 años se ha convertido en una reconocida figura en ferias y convenciones gamer en Estados Unidos, tales como la E3 de los Ángeles, la Anime Expo y la ComicCon de Phoenix, New York y San Diego (en donde deja a más de uno con la boca abierta)

Entre sus trabajos más destacados tenemos la caracterización de personajes de videojuegos como Lara Croft (***Tomb Raider***), Blood Elf (***World of Warcraft***), Navi (***The Legend of Zelda***), Poison (***Street Fighter***), así como versiones femeninas de Kratos (***God of War***), Luigi (***Super Mario Bros***) y Han Solo (***Star Wars***).

Lindsay también es fanática de los videojuegos, y cuenta con un canal en ***Twich*** donde podemos verla compartiendo partidas de videojuegos como ***Overwatch***, ***World of Warcraft***, ***Halo*** o ***Destiny*** (Donde nos muestra que no solo es una gran cosplayer , si no que podría patearnos el trasero)

Actualmente cuenta con más de 622 mil seguidores a través de Facebook, cifra que habla muy bien su trabajo, lo que la ha llevado a ser entrevistada por diversos medios, entre ellos la revista Playboy, misma que la catalogó como una de las cosplayer más sexys del 2015.

Para conocer más de esta belleza, puedes visitar cualquiera de sus canales.

Lindsay Elyse
@gglindsayelyse
lindsayelyse
lindsay elyse

DOREMI

Doremi Cosplayer
@SpcatsDoremi

UNA COSPLAYER EN TOTAL FUNCIONAMIENTO

Si nos ponemos a ponemos a pensar en calidad y belleza , definitivamente se nos viene a la mente **Doremi**. Ella es una cosplayer que forma parte de un grupo de chicas realmente talentosas llamadas ***Spiral Cats***, que fue formado en el 2009 por Tasha (una cosplayer impresionante), en donde Doremi es uno de los miembros más nuevos estas chicas trabajan de manera profesional posando para empresas como ***Blizzard Entertainment.***

Esta hermosa chica tiene 24 años, y ha cautivado al mundo con su belleza y su forma de personificar. Es amante de los videojuegos, y esto se puede notar en la mayoría de sus trajes, siendo uno de los más representativos D.VA de ***Overwatch*** (este traje uno de los que más contentos a tenido a los fans del juego por su increíble parecido con el personaje) , aunque también la podemos ver derrochando talento como Sona (***League of Legends***).

COLOR EN EL COSPLAY

Los trajes de Doremi se caracterizan por ser muy coloridos y con mucho detalle, siempre tratando de hacer la mejor representación, pues los personajes que hacen suelen ser sus favoritos. Ha sido invitada a una gran cantidad de convenciones principalmente de videojuegos en su natal corea.

Actualmente la popularidad de Doremi crece a pasos enormes, gracias al éxito que ella y su grupo de amigas tienen al presentarse en varios eventos. En todas sus redes sociales el número de seguidores crece día con día , pero aún así Doremi no ha perdido el piso, y siempre se toma el tiempo para contestar los comentarios que sus fans le ponen, así que no pierdas las oportunidad de darte una vuelta por sus páginas y enamorarte de su increíble trabajo.

Por Eddie

PROYECTO INDIE

Información complementaria por Cachetada con Guante Blanco

SI QUIEREN TENER UN RELAX FRENTE A SUS COMPUTADORAS, Y NO QUEBRARSE MUCHO LA CABEZA CON HISTORIAS COMPLEJAS, ESTAS RECOMENDACIONES LES CAERÁN COMO PALETA HELADA, EN UN CALUROSO DÍA DE PRIMAVERA.

VIBE

VUDÚ URBANO

Vibe es básicamente un web cómic de fantasía y ciencia ficción, ambientado en un entorno urbano, creado por **Dan Ciurczak**. Éste relata la historia de Baron, un cazador de espíritus con un pasado algo enredoso (y trágico), el primer capítulo se encarga de ponernos en contexto sobre su origen, y el mundo que habita, a través de entornos citadinos y personajes esperpénticos, narrándonos una de las aventuras de nuestro "particular héroe", sin darnos una pista clara sobre todo lo que hay que descubrir, permitiéndole al lector adentrarse en el contexto de la historia sin llevarle siempre de la mano, aunque de un modo intuitivo, al tiempo que desde la primera pagina, descubres un singular estilo de dibujo, el cual es bastante psicodélico. Este arte es tan colorido que nos da una pista del tipo de historias que descubriremos más adelante.

En palabras de este redactor, el trabajo de ilustración se remite bastante a un particular estilo "Toon" con toques de temática vudú (¡mello!). Al menos puedo decir que es bastante interesante la estética del mismo, y el diseño de personajes, ¡Wou!. Por supuesto sus páginas son todas a color, y el diseño de su web oficial va muy acorde con la temática, poniéndote en el contexto de lo que vas a encontrar, sin olvidarnos del dibujo, el cual es bastante dinámico, y no tarda mucho en pasar a la acción.

Vibe recuerda un poco a ciertos animes shonen, donde nuestro protagonista entra de inmediato al ruedo, mostrándonos sus habilidades durante la batalla, al tiempo que podemos darnos cuenta de algunos detalles de la historia, lo que la hace rápida y fácil de leer, altamente recomendable.

VIBE © Dan Ciurczak

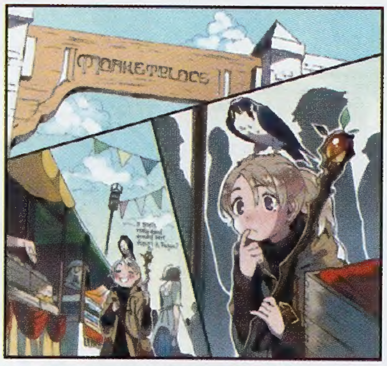
CUTTIME

UN WEB COMIC A LA RPG

CutTime nos narran las aventuras de Rel, una pequeña y peculiar aventurera, y su halcón mascota, que siempre trae encima de su cabeza, argumento sencillo, pero no por eso, sin una trama interesante.

Muy aparte del argumento que este web cómic nos presenta, he de decir que el estilo de **Judy Jong**, alias **Joodlez**, autora de esta peculiar historia, es bastante simpático. Puede que para muchos sea solo un manga comercial más, de los que hay por montones actualmente, sin embargo, tiene un carisma bastante atractivo.

La paleta de colores es muy agradable (Sí, el comic está a color, a pesar de ser estilo manga), hace muy bien su trabajo al trasmitirte la esencia particular de los personajes, sobre todo Rel, que sin hacer tanto ***spoiler***, es bastante misteriosa, puede que al principio la podamos ver como una dulce y pequeña niña aventurera, pero creo que, con el paso de la lectura, nos daremos cuenta de otros aspectos más peculiares de este personaje.



Para el momento de realizar esta nota, acabo de devorar el primer número, y he de darles pequeñas señas, de lo que parece ser una historia por demás envolvente, para aquellos que gustan de la temática fantástica y medieval, ya que esta obra, cuenta con mucho del estilo de los RPG japoneses tradicionales, ya saben, diseños bastante atractivos, personajes carismáticos y una historia que va desarrollándose poco a poco, conforme avanza, ya que en palabras de la autora, esta obra más o menos estaría totalmente terminada en 18 años, (¡ha! y tú que no quieres ni terminar el dibujín de hasta atrás de tu cuaderno).

Si lo que has leído hasta el momento te interesa, puedes visitar el ***deviantart*** que la autora tiene, el cual también forma parte de la página oficial del web cómic, en el encontrarás diversos trabajos, ya que también ha estado colaborando para diversas editoriales, y podrás darte un buen taco de ojo si eres un apasionado del manga "kawaii". Déjate envolver por esta historia y viaja junto a Rel para descubrir que aventuras guarda CutTime.

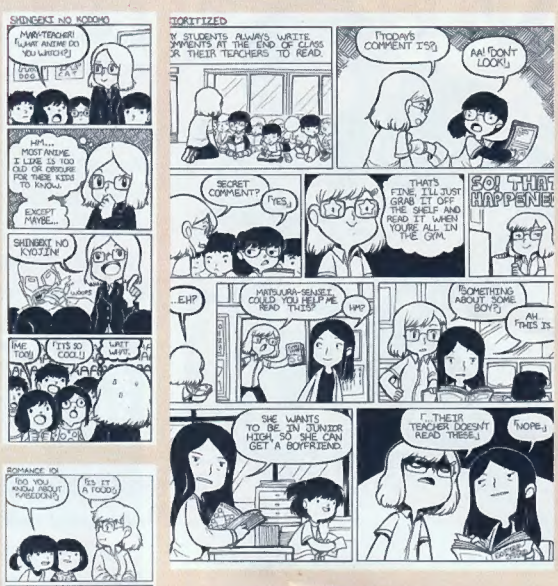
CUTTIME © Judy Jong (Joodlez)

RECOMENDACIONES

NERF NOW!!

En el año 93203 DC, la humanidad ha ampliado su conocimiento, para lograr un mayor alcance en el universo, formando así una era de paz, armonía y prosperidad. Luego ellos vinieron... Despiadados e implacables, enemigos llenos de maldad. La civilización humana se derrumbó, incapaz de luchar eficazmente contra ellos. Para evitar este futuro, todos los esfuerzos se dirigieron a los cambios en el pasado, la preparación de la humanidad a lo que viene y guiándola a su futura gloria. Para este fin, se ha creado este sitio, para sembrar las semillas de un futuro de mayor prosperidad sin par, unir a la gente bajo una bandera y un objetivo común... ¡Ser un Nerd!

NERF NOW!! © Josué Pereira



LET'S SPEAK ENGLISH

Una pequeña autobiografía de una maestra de inglés en Japón. **Mary Cagle**, nacida en Corpus Christi, Texas, y que del 2013 al 2016 estuvo dando clases de inglés en una escuela de Kirihara Japón. En estos ligeros ***4koma´s*** (tiras cómicas de cuatro viñetas), nos narra algunas de sus anécdotas en el país de Sol Naciente, tanto como maestra, y como persona que vivió tres años en el mismo.

LET´S SPEAK ENGLISH © Mary Cagle

THIS IS NOT FICTION

Esta singular historia creada por **Nicole Mannino**, nos narra las peripecias de Julián Drees, un joven ilusionado con encontrar a su autor favorito de novelas románticas, el cual desafortunadamente vive en anonimato. Para esto el contará con la ayuda de sus amigos (si es que a eso se le puede denominar ayuda) con tal de encontrar a el amor en brazos de dicho autor. Una historia que explora la inclusión social y la diversidad de género, endulzada por comedia ligera y emotivos momentos de un personaje, que bien podría ser uno de tus amigos en la vida real.

THIS IS NOT FICTION © Nicole Mannino

Todas las imágenes, y/o fotografías presentadas en esta nota, son usadas para fines informativos, y son propiedad de sus respectivos autores.

SOCIEDAD NIPONA

Por Zorro de Seda

UNA TRISTE REALIDAD, A LARGO PLAZO

JAPÓN TIENE GRANDES MARAVILLAS: SE CARACTERIZA POR SER UN PAÍS A LA VANGUARDIA, QUE CONVIVE SIEMPRE CON UN PASADO MARAVILLOSO Y MÍSTICO, PERO COMO TODAS LAS NACIONES DEL MUNDO, TIENE UN LADO QUE NO ES TAN AGRADABLE, UNA CARA QUE MUCHOS NO CONOCEMOS Y QUE TAMBIÉN FORMA PARTE DE LO QUE CONSTRUYE EL JAPÓN.

Uno de los problemas más grandes (y más conocido) es la bajísima tasa de natalidad. Esto provocado por la reciente situación de los jóvenes, donde ya no hay interés (o la presión es demasiada) por construir una familia, ha hecho que la población envejezca rápidamente. Un factor muy interesante es que los japoneses trabajan desde muy jóvenes, para pagar sus deudas universitarias, etc. La vida laboral los absorbe a tal grado que las relaciones se vuelven inestables.

Hablar de pobreza en Japón es algo que no encaja, al final la sociedad nipona es una de las más potentes del mundo, pero hay sectores de la población que viven en pobreza. Uno de estos son los adultos mayores.

El panorama familiar comienza a decaer justamente cuando los jóvenes comienzan a trabajar, se van de los hogares y los ancianos quedan completamente solos. Los trabajos ya no son para ellos, entonces quedan desamparados, a veces tienen que trabajar en empleos que son ya una tortura para su edad.

En la desesperación de esta situación, muchas personas mayores comienzan a cometes delitos menores, como el robo, con una sola intención: ir a prisión. ¿Por qué querría una persona estar en la cárcel? Para estos ancianos, es la única forma de cubrir las necesidades básicas de techo, comida y vestido. En presidio, se come tres veces al día, hay una cama, se les da ropa y algunas actividades, bajo la presión de la pobreza, la cosa no está tan mal, aunque por esta misma situación, una vez que son liberados, se vuelven reincidentes.

El problema crece conforme la población envejece, y los adultos mayores no tienen familiares ni amigos que cuiden de ellos. Se estima que para el 2060 el 40% de la población sobrepasará los 65 años de edad. Las pensiones no alcanzan para los gastos básicos, y los ancianos se verán en esta triste necesidad, de decidir, entre ser marginados sociales, o morir de hambre, en total soledad.

ROBOT RESTAURANT TOKYO

EL SHOW DE TU VIDA

Por Mina Meow

SI ESTÁS PLANEANDO VISITAR LA CIUDAD DE TOKIO EN LOS PRÓXIMOS DÍAS, HAY UN LUGAR DEL QUE TIENES QUE SABER. SE TRATA DE UNO DE LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE LA CAPITAL JAPONESA, UN LUGAR ESCONDIDO EN UN SÓTANO DEL DISTRITO DE SHINJUKU, QUE SE HA CONVERTIDO EN TODA UNA ATRACCIÓN PARA LOS TURISTAS TANTO NACIONALES COMO EXTRANJEROS.

Hablamos del ***Robot Restaurant***, un establecimiento fuera de lo común (incluso para los estándares japoneses) que hará de tu visita a Tokio la más loca experiencia de tu vida. ¿Que por qué lo decimos? ¡Espera y lo verás!

UN RESTAURANTE DONDE POCOS COMEN

En pleno centro del vecindario de Kabukichou, a sólo cinco cuadras de la estación de ***Seibu-Shinjuku*** del metro de Tokio y casi justo detrás del legendario Museo del Samurái, se encuentra un curioso local con un letrero de colores. A simple vista, este negocio parece un ***arcade*** o una juguetería. Sin embargo, lo mero bueno se esconde en el interior.

Más que las luces brillantes, los espejos, los láseres o la música a todo volumen, lo que más llama la atención de este lugar es que no hay mesas a la vista, ni menús, ni meseros, ni platos. De hecho, la mayor atracción de este peculiar restaurante ni siquiera es la comida.

El Robot Restaurant sólo sirve un platillo, el cual costa de una caja ***bentou*** con arroz y una muestra de siete guisados distintos. Este plato tiene un costo de mil yenes (unos 180 pesos) y viene acompañado de una bebida de tu elección (que puede ser té verde embotellado o una cerveza de lata). Quienes han probado este "manjar" lo han descrito, en el mejor de los casos, como algo que podría comprarse, por la mitad de su precio, en cualquier tienda de conveniencia.

¿Entonces?, ¿por qué los turistas se pelean por un asiento en este exclusivo establecimiento? ¿Por qué es necesario reservar un lugar con meses de anticipación? Y, lo más importante, ¿por qué la entrada cuesta 7 mil yenes (unos 1,270 pesos)? La respuesta se esconde en el sótano.

SOBRECARGA SENSORIAL

Lo que se esconde en el sótano de ese pequeño local es nada más y nada menos que uno de los espectáculos más extraños que la capital nipona tiene para ofrecer. Éste se realiza tres veces al día en un cuarto con una capacidad para, más o menos, 120 espectadores. El escenario se encuentra al centro de la habitación y las paredes están tapizadas de enormes pantallas y mosaicos de espejos, donde se proyectan las imágenes más locas que hayas visto.

El show, que es la verdadera atracción, dura alrededor de 100 minutos. Consta de una combinación de cabaret (en el sentido de "teatro de revista de pequeño formato", no en el sentido de "gente bailando encuerada", aunque algo hay de eso), circo, baile, música en vivo y batallas coreografiadas; todo esto acompañado de un show de láseres y luces de estroboscopio.

Claro que los verdaderos protagonistas de este espectáculo no son las bailarinas en bikini de armadura, ni los actores disfrazados de gundams, ni las botargas de pandita, ni los dragones chinos, sino un grupo de monumentales robots. En realidad, se trata de muñecos animatrónicos de 2.5 metros de altura, operados a control remoto por técnicos vestidos de ninja.

El show del Robot Restaurant apuesta más por la cantidad que por la calidad. Es decir, no se trata precisamente del Cirque du Soleil, pero sí es una experiencia inolvidable para todos los que disfrutan la música estridente y las luces brillantes.

UN SHOW PARA TODOS (LOS QUE SE ATREVAN)

A pesar de lo oscuro y clandestino que pueda sonar este espectáculo subterráneo de chicas en bikini, el show del Robot Restaurant es para toda la familia. Claro que esto no significa que haya descuentos para abuelitos o estudiantes. Así en el microbús como en la vida, todos los niños mayores de 3 años pagan boleto, aún sentados en las piernas.

La única limitación que el staff pone a consideración de los visitantes es para los comensales que sufren de fotosensibilidad o epilepsia, ya que (tal como cierto episodio de ***Pokémon*** dejó en evidencia hace casi 20 años) las luces parpadeantes pueden causar estragos en ciertas personas.

Ahora que ya estás informado de esta singular experiencia, estamos seguros de que no dejarás ir la oportunidad de vivirla en carne propia en tu próximo viaje a Tokio. Sólo recuerda reservar con mucha anticipación, porque las entradas se venden como pan caliente.

© Robot Restaurant Tokyo

EL MUSEO DEL JUGUETE ANTIGUO MEXICANO

LA HISTORIA NUNCA FUE TAN DIVERTIDA

Por Nozomu Rodríguez

LA CIUDAD DE MÉXICO ES UNA DE L,AS CIUDADES CON MÁS MUSEOS POR KILÓMETRO CUADRADO EN EL MUNDO. PERO, COMO YA SABEMOS QUE "MUSEO" ESTÁ EN TU LISTA DE PALABRAS MENOS FAVORITAS (JUSTO EN MEDIO DE "APIO" Y "VELORIO"), HOY TE LLEVAREMOS DE LA MANO A UNO DE LOS RECINTOS MÁS DIVERTIDOS DE TODA LA CAPITAL; UN LUGAR DONDE LA HISTORIA SÍ ES UN JUEGO DE NIÑOS.

Se trata del Museo del Juguete Antiguo Mexicano (MUJAM), un sitio en el que los juguetes con los que algún día se divirtieron tus abuelitos o tus papás nos cuentan cómo solía ser nuestro país mucho antes de que naciéramos.

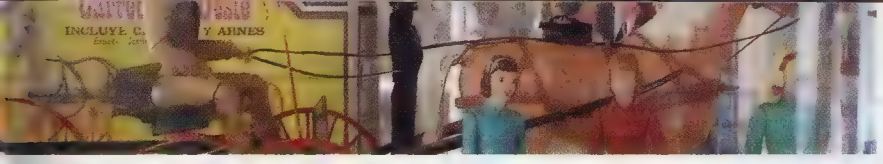
UN MONUMENTO A LOS RECUERDOS

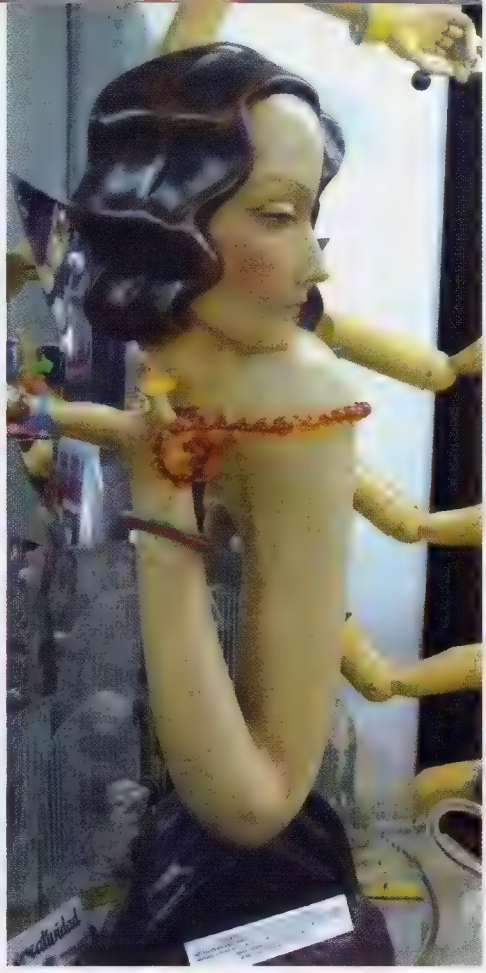
En plena colonia Doctores (uno de los barrios más pintorescos de la CDMX), a unas cuadras de la estación Obrera de la línea 8 del Metro y a unos pasos del histórico Mercado Hidalgo, se encuentra la sede del MUJAM. Con una fachada austera, el número 15 de la calle de Doctor Olvera nos abre la puerta hacia un maravilloso mundo de diversión tradicional.

El interior del museo se parece mucho a las jugueterías de las películas del siglo pasado. Las diversas salas de este recinto están repletas de vitrinas con toda clase de juguetes antiguos. Desde las piezas más sencillas y tradicionales, hasta las más complicadas obras de arte de la juguetería mexicana están muy dignamente representadas en los aparadores de este mágico lugar.

Por supuesto, el modelismo ocupa un lugar muy importante en el MUJAM. Y, por ello, es posible observar una enorme colección de cochecitos, trenes, aviones y barcos a escala procedentes de varias regiones del mundo. Sin duda, se trata de una flotilla que pondría a viajar la imaginación de cualquier niño de cualquier edad.

Claro que las muñecas, muñecos, figurillas y figuras de acción tampoco se quedan atrás. Desde los humildes luchadores de plástico que solían venderse en los mercados populares de nuestro país, hasta las glamorosas muñecas de colección, pasando por figuras de súper héroes y personajes de la TV de ayer y hoy, la diversión nunca termina con estos amiguitos.





EL SUEÑO DE UN NIÑO, HECHO REALIDAD

La historia del MUJAM se remonta a la primera mitad del siglo pasado, cuando un inmigrante japonés, el señor **Yukio Shimizu**, llegó a nuestra ciudad para hacer realidad el sueño mexicano. Aquí, don Yukio formó una familia y abrió su primer negocio, una importadora llamada "Dulcería Avenida", una tienda que pronto se convirtió en una de las favoritas del barrio de la Doctores.

En 1945 nació su primer hijo, el señor **Roberto Shimizu**, quien, desde pequeño, desarrolló un enorme gusto por el coleccionismo. Todo lo que llegaba a las manos del pequeño "Beto" se convertía de inmediato en un preciado tesoro. Así, juguetes, pines, souvenires, artículos promocionales, envases de colección y un sinfín más de artículos, se convirtieron en lo que hoy conocemos como el acervo del MUJAM.

Sin embargo, no fue sino hasta el año 2006 que don Roberto decidió compartir su riqueza con el mundo y, con la ayuda de su familia (especialmente la de sus hijos, **Roberto Jr.**, **Diego** y **Marc**), abrió el museo para el disfrute del público de la CDMX.

UN MUSEO VIVO

No creas que el MUJAM es sólo una bodega de juguetes. ¡Claro que no!, a diez años de haber sido fundado, este museo tiene una agenda muy ocupada, pues, dentro de sus instalaciones se llevan a cabo muchísimas actividades culturales, como talleres, clases, obras teatrales, arte callejero y una lista interminable de etcéteras.

Las exposiciones temporales son también una parte muy importante de las actividades del MUJAM. Para muestra, un botón: La exposición ***Hello MUJAM***, en la cual la pequeña Hello Kitty festejó su aniversario número 42, y que tuvo lugar entre los días 5 de noviembre y 4 de diciembre pasados, logró atraer a miles de visitantes.

Si te la perdiste, no te sientas mal. Si te das prisa, todavía puedes disfrutar de la exposición temporal ***Arte en LEGO: Un sueño onírico***, en la cual el artista y coleccionista mexicano, **Enrique Tenorio**, comparte con nosotros sus creaciones fabricadas a partir de estos pequeños bloques de plástico. ¡Apúrate!, ¡tienes hasta el 30 de abril!

LA MEJOR FORMA DE APOYAR

Estamos seguros de que quieres ayudar a que este gran museo siga llenando de magia la escena cultural de la CDMX. Bueno, la mejor manera de hacerlo es visitando sus instalaciones. ¡Vamos!, por sólo 75 pesitos (50 con credencial de estudiante, maestro o adulto mayor), puedes adquirir un viaje redondo hacia la forma más divertida de descubrir la Historia.

KPOP DANCE COVER EN LA CDMX

BAILANDO COMO LOS IDOLS

DESDE HACE ALGUNOS AÑOS, VENIMOS ESCUCHANDO ACERCA DE LA LLAMADA "OLA COREANA", UN FENÓMENO QUE SE HA APODERADO DE LA ESCENA FRIKI DE NUESTRO PAÍS CON TODO EL PODER DE LOS KDRAMAS, EL KPOP Y EL MANHWA. SÍ, MUCHOS CREYERON QUE SE TRATABA DE UNA MODA PASAJERA, Y QUE PRONTO NOS OLVIDARÍAMOS DE ELLO. BIEN, HOY PODEMOS DECIR QUE LA CULTURA COREANA HA LLEGADO A MÉXICO PARA QUEDARSE.

La CDMX no se ha salvado de esta fiebre, y aquí han surgido varios grupos que se han adentrado en el místico camino del ***Kpop dance cover***. Por eso, nos acercamos a tres de ellos para conocer sus historias. ¿Quieres saber qué nos contaron? Pues, ¡acompáñanos!

GUYS' GENERATION

INTEGRANTES: Logan, Yunho y Yeonkyu
JUNTOS DESDE: 2010
ESPECIALISTAS EN: Covers de *Girls' Generation*
SÍGUELOS EN:
- Guys' Generation México
- @GuysGenerationM
- @guysgeneration
- GuysGenerationMex

SONE HASTA EL FIN

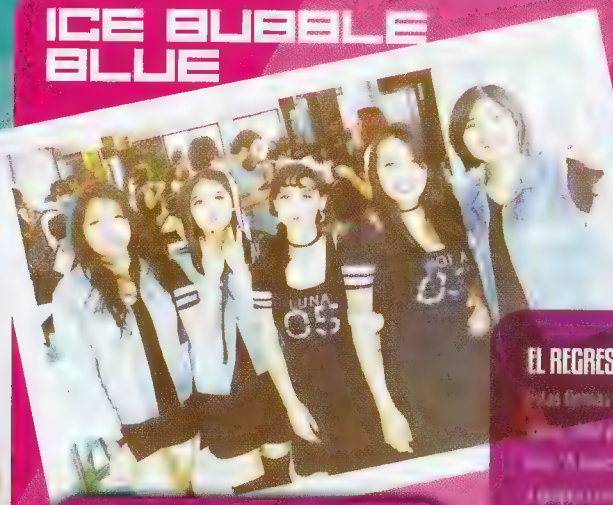
Si alguna vez te preguntaste cómo se verían las chicas de **Girls' Generation** en versión masculina, los chicos de **Guys' Generation** son la respuesta. Estos chicos se han convertido en uno de los grupos con mayor presencia en el mundo del ***dance cover***.

Sin duda, se trata de un concepto bastante original. Al respecto, los chavos nos contaron: "En los inicios del grupo, muy pocos hacían covers de girl bands. Elegimos a Girls' [Generation] porque era el grupo que todos teníamos en común. Aunque actualmente hacemos covers de muchos otro: seguimos siendo SONE de corazón

Cuando les preguntamos acerca de sus logros más relevantes, con alegría, los chicos nos respondieron: "Hemos participado dos v[illegible] el *K-Pop World Festival* (donde tuvimos una cápsula especial por parte de KBS). Apar[illegible] en el fanvideo del concierto *Phantasia* de Girls' Generation. Logramos más de 46 mil views en nuestro cover de 'Catch Me if You Can' y hemos tenido la fortuna de ser invitados a presentarnos en el interior de la República."

Así que, si amas a las chicas de Girls' Generation, vale la pena echarles un vistazo a estos muchachos. Además, si tienes lo que se necesita, el grupo se encuentra en una búsqueda constante de nuevos miembros por medio de audicion

ICE BUBBLE BLUE



INTEGRANTES: June, Ari, Sora, Irai y Luna
JUNTAS DESDE: 2014
ESPECIALISTAS EN: Covers de varias bandas
SÍGUELAS EN: Ice BubbleBlue
@ice_bubbleblue

EL REGRESO DE LAS DIVAS

[illegible] Apink, 2NE1, Big Bang, 4Minute, F(x), Mamamoo, BTS4 [illegible]

[illegible] Ice BubbleBlue [illegible]

HEATLESS

INTEGRANTES: Minzy, Gabu, Angel y LOL
JUNTAS DESDE: 2015
ESPECIALISTAS EN: Covers de Super Junior
SÍGUELAS EN:
Heatless
Star Queens

LAS NOVATAS DEL AÑO

Por último (pero no menos importante), nos acercamos a las chicas de **Heatless** (antiguamente conocidas como **Star Queens**) Estas alegres muchachas acaban de cumplir [illegible] **Red Velvet** [illegible] y **Teen Top** [illegible] más con **Super Junior**."

Para estas chicas, los retos aún son muchos, pero sus logros las respaldan: "Hemos tenido bastantes eventos y, hasta el momento, entre los grupos que nos rodean, somos reconocidas por ser constantes en esta actividad y respetadas."

Si en un año han logrado todo esto, ¡imagínate [illegible]

ES CUESTIÓN DE DECIDIRSE

Inspirador, ¿no? Éstos son sólo tres ejemplos de los muchos grupos que han surgido en la CDMX, para rendir tributo a las mejores bandas del pop coreano. Así que, ¿qué esperas? ¡Tú también puedes formar parte del fenómeno! Todo lo que necesitas es tomar la decisión y seguir bien el ritmo de tus estrellas favoritas.

[illegible]

Por Zorro de Seda

FUMIKANE SHIMADA

EL SEÑOR DEL MECHA MUSUME

EL *MOE* TUVO UN *BOOM* EN LA ANIMACIÓN Y EN EL MANGA. LO ATRACTIVO DEL MISMO RADICA EN LO LINDO, TIERNO Y ADORABLE DE SUS PERSONAJES.

En los últimos años, se ha disparado la demanda (y creación) de personajes y series de este estilo, incluso hay personajes ícono. Esta vez les hablaremos de uno de los responsables del esparcimiento de la ***ola moe*** y principal figura del ***mecha musume***.

LA MENTE MECHA

Fumikane Shimada es conocido por darse a conocer en este ***boom*** del ***mecha musume*** por allá de los 2000's. Inició con algunos dojin basados en chicas que tenían alguna parte del cuerpo como arma militar. Muchas de sus ilustraciones fueron publicadas en algunas revistas (MC Akushizu y Spiegel Series) y gracias a ello, pudo diseñar figuras de acción de las marcas ***Konami*** (Busou Shinki collection) y ***Toranoana*** (Busou Shinki collection). Siguió especializándose en las chicas-máquina, participó en varios animes (incluso es creador original de algunos conceptos) como ***Busou Shinki***, ***Brave Witches***, ***Girls und Panzer series***, ***Gundam Build Fighters***, ***Sky Girls***, ***Strike Witches*** y ***Welcome to the NHK***, así como en diversos videojuegos (***Hayate the Combat Butler: Nightmare Paradise***, ***Dariusburst***, ***Kantai Collection***). Su fama creció a tal grado que fue requerido por las Fuerzas de Autodefensa de Japón para crear sus campañas de reclutamiento (imagino lo extrañamente divertido que debió ser la campaña, ***lolis*** mitad máquina pidiendo que se unan al ejército).

PASIÓN POR EL DIBUJO

Ha publicado varios libros son sus trabajos (Generalmente hay cosas de ***Strike Witches*** y otras ilustraciones inéditas) , donde también incluye algunos trabajos que los fans le hacen llegar. Sus libros incluyen, en su mayoría, entrevistas sobre cómo es su método de trabajo. Siempre cuida que estos libros tengan impresiones profesionales y que la calidad sea excelente.

Fumikane Shimada ha logrado crear diseños únicos de ***mecha girl***. Es también conocido en la escena ***moe***, porque su estilo va muy bien con esa línea. Es mejor conocido por su trabajo en ***Strike Witches***, donde todo esta creatividad para hacer chicas mitad máquina se hace presente. Con este anime pudo darse tiempo de ser más detallista, a comparación con otros diseños.

Shimada comenzó a dibujar por diversión, no pensó que fuese a dedicarse a esto. Como todos en un principio, creaba sus propias cosas (dojin y fanzines) y a veces hacía logos o cosas para compañías y empresas. Cuando comenzaron a darle más trabajos, el dibujo se volvió su forma de sobrevivir. Entonces inició su carrera formal, la publicación comercial de sus trabajos.

Sus diseños, ha dicho, es un ensamble de todas las cosas que le gustan, que ha experimentados a los largo de toda sus vida. Cuando era más joven, se esmeraba para que todas sus creaciones fueran muy originales, diferentes a todo lo que se ha hecho, pero ahora que ve el ***boom moe*** ya no es tan ambicioso, no cree que sus ilustraciones sean tan únicas. Le agrada dibujar cosas chicas lindas (también son dibujos muy demandados desde el punto de vista comercial). Cuando dibuja, siempre se enfoca en lo estético, debe ser lindo y "cool", además, presta especial atención en los colores: las tonalidades deben ser las correctas, sobre todo en las armas, para que la profundidad sea adecuada. Suele investigar sobre máquinas y armas, dice que gusta de estar bien documentado sobre las cosas que hace, porque deben ser lo más reales posibles.

Ha dicho que no tiene hobbies, simplemente disfruta de ver anime, películas de terror, comedias y acción. En su página de internet podemos encontrar algunos diseños, no todos son ***mecha girls***, así que podemos ver otra faceta. Shimada es un tipo apasionado del dibujo, ama crear este tipo de diseños e ilustraciones, además, le sale espectacularmente bien. Esperamos que siga creando estas lindas y divertidas ***lolis***-armas que han robado miles de corazones.

ASUMIKO NAKAMURA

OTRA FORMA DE ROMANCE

EL "BOYS LOVE" CUENTA CON UNA EXTENSA "FANBASE" ADEMÁS DE INFINIDAD DE OBRAS, ENTRE ORIGINALES Y FAN ARTS (QUIZÁ SEA EL GÉNERO CON MÁS TRABAJO DE FANS). ES UN ESTILO QUE CONVERGE ENTRE LO ROMÁNTICO Y ERÓTICO, MUY POCOS LOGRAN LLEVAR BIEN ESA LÍNEA. ESTA VEZ LES HABLAREMOS DE UNA ARTISTA DEL MANGA QUE HA LOGRADO DESTACAR EN ESTE GÉNERO GRACIAS A SUS NUEVAS IDEAS Y SU FORMA DE CREAR PERSONAJES.

FRESCURA EN EL GÉNERO

Asumiko Nakamura es una mangaka originaria de Kanagawa. Empezó a publicar en el año 2000, su especialidad es el controvertido, pero muy popular género ***Boys Love***. Es mejor conocida por su obra cumbre ***Doukyusei***, la historia de dos chicos, Hikaru y Rihito. Un día, Rihihito ayuda a Hikaru a aprender la canción que interpretaran para el festival de la escuela y, en el proceso, más o menos se enamora de él. Rihito nunca prensó enamorarse, mientras que Hikaru no tiene mucho inconveniente en cosas amorosas. Esta historia en general es grave, dos hombres jóvenes en busca de identidad, y una manera de conectarse uno con otro, grandes tropiezos, malos entendidos, pero el manga está lleno de pequeños momentos que son realmente divertidos. Tiene lo justo para mantener las cosas sin que se hunda en la trágica historia de amor (Porque además tiene todos para ser la historia clásica de amor trágico: chamacos de secundaria tomando malas decisiones).

Su lista de trabajos no es extensa: ***Katakoi no Nikki Shōjo***, ***Magarikado no Bokura***, ***Anatanotamenara Dokoma-demo***, ***Barairo no Hō no Koro - When I was Thirteen***, ***Double Mints***, ***Sora & Hara***, ***Utsubora - A Story of a Novelist***, ***Yobidashi Hajime***, entre otras, pero cada una tiene configuración verdaderamente atractiva.

CONTRA LOS ESQUEMAS

Dentro de la escena del ***Boys Love***, Asumiko Nakamura rompe con los esquemas. Es de las pocas autoras que privilegian el carácter de sus personas, para desenvolverlos en la historia, además, no se "monopoliza" puramente sexual, como muchas veces sucede, incluso en esta parte, rompe los esquemas. Las historias de Nakamura siempre obligan al lector al pensamiento.

Asumiko Nakamura es de los pocos artistas que se atreven a tocar temas crudos y reales, por ejemplo, en su manga ***J No Subete***, aborda con mucho arte conflictos existenciales muy complicados y bastante humanos. Su personaje principal, J, pasa por una transformación increíblemente severa, además de vivir experiencias de suma crueldad. El co-protagonista, Paul, es otro que tiene una buena evolución, incluso cambia al final de la historia.

La mayoría de sus obras son muy oscuras, pero agradables a su manera. Algunos son realmente significativos, con una gran cantidad de matices, temas o simplemente algo importante por debajo de todas las historias. Normalmente no son tan atractivos los mangas con este tipo de ritmo, ya que te hacen pensar demasiado, y entonces ser vuelven pesados. Pero su trabajo es lo suficientemente corto que puedo leerse fácilmente, y realmente disfrutarás a pesar de que hay reflexiones muy profundas. Nakamura siempre busca giros inesperados, algo que cambie el panorama por completo, eso también ayuda a la lectura de sus mangas.

En cuanto a su estilo de arte, a mucha gente no le gusta, ya que es único. La forma en que dibuja los dedos, ojos, incluso las pestañas, todo es bastante diferente, pero suele ser muy detallista. Hay páginas dónde únicamente dibuja los ojos (a veces sólo uno), pero imprime gran detalle, con el fin de darle dramatismo a las escenas.

Asumiko Nakamura es una artista que aún tiene mucho que dar, tiene una carrera joven y su arte ha sido muy bien recibido. Su forma de crear personas y llevarlos por la historia es algo que muy pocas veces se ve en las historias románticas, además se atreve a temas muy controvertidos. Esperamos que siga con estos trabajos que refrescan y le dan movimiento al mundo del manga.

KYOKO OKAZAKI

OTRA CARA DEL SHOJO

EL MANGA HECHO POR MUJERES HA LUCHADO SIEMPRE POR SOBRESALIR. EN UN PRINCIPIO, ELLAS NO PODRÍAN HACER MANGA, HOY HEMOS VISTO GRANDES OBRAS DE PLUMAS FEMENINAS. ESTA VEZ LES HABLAREMOS DE UNA ARTISTA QUE FUE UN ÍCONO A PRINCIPIO DE LOS NOVENTAS, Y TODA UNA REVELACIÓN PARA EL SHOJO.

EL MITO COMIENZA

Kyoko Okazaki es originaria de Shimokitazawa, una zona bohemia, en Tokio. Creció en una casa enorme con mucha gente a su alrededor: toda su familia vivía con ella, tíos, abuelos, primos, etc., así que la privacidad no era muy frecuente, lo que provocó que nunca se sintiera cómoda en su hogar.

Su carrera empezó a principio de los ochentas, cuando tenía 20 años y estudiaba en el ***Atomi College***, fue en la revista erótica ***Cartoon Burikko***. Después de graduarse (1985), publica su primer manga titulado ***Virgin***. Con éste obtuvo bastante fama, lanzó su secuela un año después y comenzó un serie de publicaciones en los siguientes años: ***Boyfriend is Better***, ***Taikutsu ga Daisuki***, ***TAKE IT EASY***, ***Georama Boy Panorama Girl*** y ***Suki Suki Daikirai***. Es hasta 1989 que publica ***Pink***, y se gana su renombre como mangaka.

En la década de los noventas, tuvo su primer manga serializado con la editorial ***Kodansha: Kuchibiru kara Sandanjuu*** se publicó en dos volúmenes. Su carrera continuó con participaciones en diversas revistas, como: Chocola na ***Kimochi***, ***ROCK***, ***Chocola Everyday***, ***Kikenna Futari***, ***Cartoons***) y una serialización más (Happy House volumen uno y dos).

Su siguiente "boom" fue con ***Tokyo Girls Bravo*** (toques autobigráficos) y ***River's Edge***, donde hablaba de los conflictos y problemas que enfrentaban los jóvenes en los suburbios de Tokio. ***River's Edge*** es una de sus obras más famosas, pues tiene gran influencia de la literatura de aquellos años. Uno de sus fuertes fue la moda, cada uno de los personajes reflejaba bien la tendencia de su época. Llegó a tener su propia exhibición en P-House, un espacio para artistas alternativos.

En 1996, sufre un accidente, fue atropellada por un conductor en estado de ebriedad. Sobrevive al choque, pero queda con secuelas físicas y mentales, su rehabilitación ha sido larga, dolorosa y muy lenta, pero aún así, no deja su trabajo creativo y sigue publicando. Su primer trabajo tras este incidente es ***UNTITLED***.

Su siguiente éxito fue ***Helter Skelter*** (aún con las secuelas del accidente, fue capaz de crear una obra de una magnitud extraodinária), que le valió el premio a la excelencia en el Japanese Media Arts Festival del 2003 y el Premio de Cultura Osamu Tezuka del 2004, además se adaptó al ***live action***.

A pesar de todos los obstáculos, su carrera no se ha detenido, ha sido bastante constante: ***Like What Is Falling Love?*** (2003), ***Utakata no Hibi*** (2003), ***Boku Tachi wa Nandaka Subete Wasurete*** (2004), ***Onna no Kemonomichi*** (2005), ***Aki no Hi wa Tsurubeotoshi*** (2006), ***Touhou Kenbunroku*** (2008), ***Okazaki Kyoko Mikan Sakuhinshu Mori*** (2011), ***Rudo Boy*** (2015) y sus últimas obras ***Rarities*** y ***Okazaki Journal*** (ambos del 2015).

MUJER PIONERA

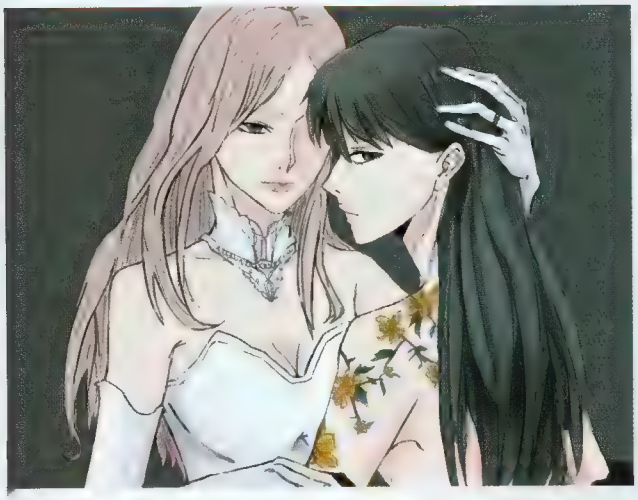
Kyoko Okazaki es una de las pioneras en el manga femenino (en el sentido de escrito por mujeres). Fue una de las primeras autoras en abordar temas tan controversiales para su época como la prostitución, las drogas, los delitos sexuales y los problemas en los jóvenes. Rompió los estereotipos del ***shojo manga*** para escribir historias reales y crudas, a las que las mujeres también se debían enfrentar, lo que la llevó a convertirse en uno de los íconos del ***gyaru manga***.

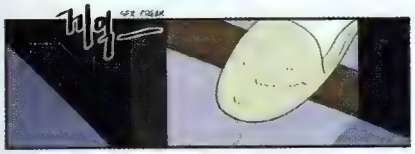
Okazaki solía frecuentar bares nocturnos para inspirarse en la vida decadente de finales de los ochentas y principios de los noventas en Japón. La música fue también una de sus inspiraciones, incluso podemos observar que varias de sus escenas tienen un ritmo musical.

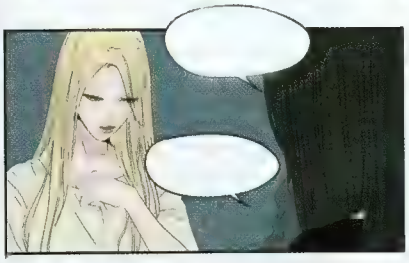
Kyoko Okazaki también fue una dura crítica de la sociedad nipona. La decadencia y crueldad de sus mangas son una visible crítica a lo que sociedad vivía (y quizá sigue viviendo). Es una mujer que rompió barreras, nos dejó una obra de suma reflexión, marcó un hito en lo que significa el maga hecho por mujeres.

COREA DEL SUR EN EL GIRLS LOVE

Por Zorro de Seda







EN EL ANIME Y MANGA HAY MUCHOS GÉNEROS, ALGUNOS INTERESANTES, OTROS, NO TANTO, PERO HAY UNA GRAN CANTIDAD QUE ESTÁN DESCUIDADOS E INFRAVALORADOS. UNO DE ELLOS ES EL POCO CONOCIDO (Y DESPERDICIADO) GIRLS LOVE.

Durante mucho tiempo, Japón acaparó el mercado con historias básicas, románticas, un poco repetitivas, pero sin muchas "emociones". Las temáticas generalmente no van más allá de los amores estudiantiles (quizá porque se considera a este tipo de relación como una fase de la vida, y que no es serio ni importante), salvo por algunas excepciones como los clásicos ***Shoujo Kakumei Utena*** y ***Kannazuki no Miko*** o el innovador ***Simoun***.

De repente, el género decayó a tal grado que el ***girls love*** sólo puede encontrarse por presión de los seguidores, es decir, cuando la obra no era originalmente de este género pero el "shippeo" (cuando los fans relacionan románticamente dos personajes) es demasiado y se cede, también incluido en los harem o con altísimo contenido de fan-service.

Mientras que en el manga la cosa está un poco mejor, tenemos obras interesantes como ***Citrus*** o ***Girlfriend***, con un contenido un poco más maduro e interesante, siguen estando dentro de esta limitante juvenil. Es en este campo donde el girls love encuentra una nueva nación y con un giro extraordinario.

Corea del Sur ha adaptado este género a historias con personajes adultos y situaciones más humanas. Manhwas como ***Vengeance*** o ***What Does The Fox Say?*** Nos relatan relaciones con más complejidad, donde está en juego temas como la discriminación, violencia, depresión, etc. Cuando los personajes ya no son chavitas de secundaria, el contexto cambia por completo.

What Does The Fox Say? Es quizá el mejor ejemplo de cómo llevar a buen puerto un género tan olvidado por los japoneses. Es uno de los manhwas más leídos y traducidos, además la historia llega a este equilibrio entre lo dramático y lo humano, es fácil identificarse con los personajes porque son reales. Los coreanos han sabido darle un lugar al girls love que muy pocos se han atrevido, con resultados verdaderamente interesantes. La pregunta será, ¿Corea se lanzará a la animación?

HYPE

Por Eddie

LA ETERNA MALDICIÓN DEL ENTRETENIMIENTO

EL HYPE, ESA EXPECTATIVA MARAVILLOSA Y CASI IDÍLICA QUE LAS COMPAÑÍAS DE ANIMACIÓN, CINE Y VIDEOJUEGOS, NOS CREAN A MANERA DE QUE ADOREMOS CIEGAMENTE EL PRODUCTO QUE NOS PRESENTAN.

Hoy más que nunca (y gracias principalmente a internet), la practica de ***hype*** se ha fortalecido, siendo a veces, la principal causa de rotundos fracasos comerciales, pues el público se genera tantas expectativas poco realistas de lo que se les ofrece, llegando incluso a poner un producto bastante mediocre por encima de algo ya existente y mucho mejor, para más tarde, darse cuenta de una triste verdad.

No todo ***hype*** es malo, pues en ocasiones (muy raras) lo que tanto se anuncia con bombo y platillo, sorprendentemente llega a ser lo que desde un principio se prometió (incluso sin ***hype*** de por medio), sin embargo, son más los casos donde sucede todo lo contrario, en cuestión de videojuegos tenemos ejemplos desafortunados, como el caso de ***Alien Colonial Marines, Duke Nukem Forever***, y más recientemente ***No Man´s Sky*** y ***Mighty No 9***, que prometieron revolucionar sus respectivos géneros, pero que al final, se quedaron como un desastre comercial, al tiempo que se ganaron el odio de los fans (¡Devuélvanme mi dinero!).

EL ANIME NO ES COMO LO PINTAN

Tal vez muchos se preguntarán si esto afecta a la industria del anime tanto como a la de los videojuegos, pues la verdad es que si, aunque esta situación no genera el mismo sentimiento que en Latinoamérica, como en su país de origen. Seré honesto con ustedes, y no trataré de adornar una verdad, y es que el anime esta pasando una seria crisis, tanto creativa como económica. Muchos creativos y veteranos del medio, auguran una casi total desaparición del medio en la siguiente década, y el ***hype***. . . bueno, la verdad es que poco está ayudando a la industria.

Cada temporada tenemos al "***anime savior***" al nuevo ***Shonen***, novela ligera o ***echhi*** que cambiará el rumbo de la industria como la conocemos, pero como cantantes de un solo éxito, llegan, pegan lo que tienen que pegar, y a la siguiente temporada nadie los vuelve a mencionar. El ***hype*** hace aquí su movida, dándole mucha publicidad (de boca en boca) sobre qué tan bueno esta tal o cual proyecto, prácticamente volcando la atención sobre este, desde ***fanboys*** hasta haters, opacando producciones con mucho más valor de producción, y que realmente tendrían una propuesta diferente, pero que refieren volcar sus recurso en lograr un buen producto, en lugar de gastarlo en publicidad que genere expectativas inalcanzables.

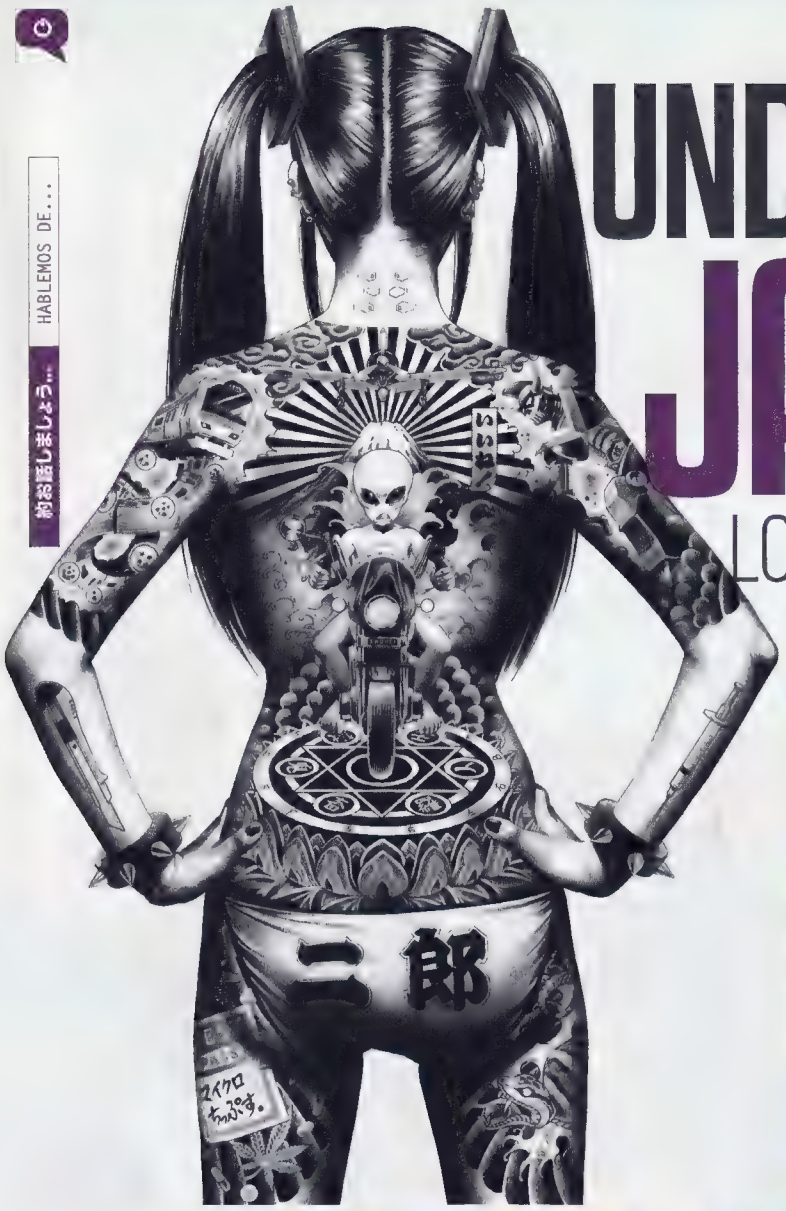
Obviamente esto se reciente un poco de este lado del Globo, y es cuando tenemos estas joyitas de la red, que se endulzan con comentarios como "***Kirito es el nuevo goku***" "***RE: zero es un anime profundo y serio***" o de lo más actual hasta la fecha "***Yuri on Ice tiene una trama única***", ok, cada una de estas series tiene sus puntos a favor, que les han ècho ganar a pulso los fans que tienen, y miren que no soy el clásico crítico mal humorado, que le encuentra el lado malo a todo, pero debemos aceptar que el ***hype***, puede crear expectativas que están muy por debajo de lo que se presenta, y que como publico, casi nunca cuestionamos.

El fan de anime en Latinoamérica, tiene que ser un poco más consciente de lo que consume, y no dejarnos llevar tanto por el ***hype*** creado desde Japón, si queremos que la industria del anime se mantenga, además de ayudar comprando ***mercandishing*** original, ponemos un poquito más de nuestra parte, haciéndonos más críticos y anteponiendo nuestro criterio.

¿Y AL FINAL QUE NOS QUEDA?

Es cierto que el ***hype*** puede ser bueno a veces, la emoción que crea ante la espera de algo en específico, es una de las pocas ocasiones en las que uno se siente como un niño ante la espera de su juguete nuevo. Sin embargo, queda solo en nosotros el tener un poco más de criterio, aunque eso incluso nos cueste dejar el sentimiento a un lado y dejarle el camino libre a la razón. El crearnos expectativas inmensas, de lo que sea, es lo que nos hace enfadarnos de manera exacerbada, cuando el producto que tanto anhelábamos tener, no cumple para nada con lo que supuestamente prometía, más no toda la culpa fue de quien de dio tanta publicidad, la culpa, en gran medida, siempre fue por la falta de criterio y dejarse llevar por el momento.

En la industria del entretenimiento, se perpetúa ese ciclo donde nos quejamos de la falta de creatividad, y el exceso de clichés, pero al mismo tiempo, nos dejamos llevar por el ***hype*** que mantiene vivo al mismo; vamos... Sólo seamos más conscientes y menos pasionales de lo que consumimos, sembrando así, la semilla que realmente salve a la industria en un futuro.

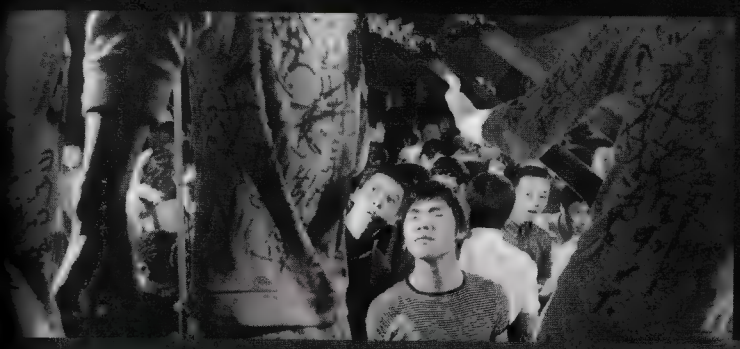


UNDERGROUND JAPONÉS

LO HUMANO DESDE ABAJO

Por Zorro de Seda

HABLAR SOBRE CULTURA UNDERGROUND ES UN TEMA LARGO Y MUY INTERESANTE. LO *UNDERGROUND* ES UNA FORMA DE RESISTENCIA QUE SE GENERA AL MARGEN DE TODO LO "PÚBLICO" (O SOCIALMENTE ACEPTABLE). ES UNA VISIÓN DE PROTESTA Y QUE GENERALMENTE SE CREA A RAÍZ DE UNA NECESIDAD SOCIAL. EN JAPÓN, COMO EN OTRAS MUCHAS NACIONES, EXISTE UN MOVIMIENTO QUE SE VE REFLEJADO EN TODAS LAS EXPRESIONES ARTÍSTICAS POSIBLES.



EL ORIGEN DE LO EXPERIMENTAL JAPONÉS

El origen del ***underground*** nipón se remonta a los tiempos de la Segunda Guerra Mundial. El ambiente desolador y tenso, aunado a la prohibición militar (nada de cosas occidentales y un odio abierto a los estadounidenses), lo único permitido en el arte son temas bélicos, xenofobia y la liberación asiática, es decir todo debe girar en torno a la propaganda militar.

Tras del conflicto, la sociedad tendrá que seguir su curso, y los grandes éxodos del campo a las ciudades se hacen presentes. Entonces también inician las exigencias en cuanto a educación, los japoneses se instruyen más, lo que provoca que la visión del mundo sea diferente, además se reactiva la economía. La migración juega un papel muy importante.

En la última etapa de los años cincuenta y el comienzo de los sesentas, una buena parte de la población japonesa se radicalizaba por varias razones, las más poderosas eran el trato dominante que Estados Unidos tenía hacia Japón, y la posición tan sumisa del gobierno nipón ante la Guerra de Vietnam.

Los jóvenes japoneses llevan las protestas a las universidades, pero eventualmente, la inconformidad tendrá que ser explotada, hubo manifestaciones y confrontaciones con la ley, el clima de radical llamó (casi por obligación), a una de las formas de manifestación más efectivas que hay: el arte.

Una de las primeras expresiones se registra en la música, una especie de género llamado ***Sound Groups*** traen la psicodelia al país del Sol Naciente. Esta nueva forma de hacer música se basaba en hacer ***covers*** de los grupos occidentales más conocidos. Aquí radicará el problema, la copia no era lo que los jóvenes buscaban para este ambiente tan radical, además la psicodelia estaba estrechamente relacionada con las drogas.

EL UNDERGROUND HOY

En la actualidad, Tokio es uno de los puntos claves para la música experimental. Muchos de los artistas integran elementos visuales que convivan íntimamente con la fluidez de la música, y dan al espectador una experiencia completamente nueva, y fuera de todo lo que haya podido observar. Muchos de los grandes festivales de música ***underground*** se realizan en Tokyo, incluso hay documentales muy interesantes sobre este tema.

Para los japoneses, la música siempre ha sido una válvula de escape. Mención especial sobre música ***underground***, el DJ **Nujabes**.

En la ilustración, encontramos ejemplos muy interesantes, uno de ellos es **Shoei Otomo** (hijo del mítico mangaka **Katsuhiro Otomo**). Su trabajo se caracteriza por ser completamente en bolígrafo negro, a veces acompañado de algunos toques de rojo. Sus ilustraciones recuerdan mucho un arte pop, geishas y samuráis en el auge de nuestra globalización y totalmente capitalizados. Vale la pena revisar sus trabajos extraordinarios y que evocan al Japón de hoy.

Lo ***underground*** en Japón es único y muy de ellos, no es igual que el occidental. Para ellos no existe la presión de las grandes cadenas por vender sus obras, el ser "al margen" de la cultura tradicional, todo eso es menor. ¿Por qué? La cultura de masas es algo necesario para vivir, estamos en un mundo altamente capitalizado (Japón es uno de los mayores consumidores) y es necesario el dinero para vivir, es día a día, los artistas experimentales nipones entienden esto y convive. Sin embargo, no racionan la esencia que significa ser estas subculturas, la manifestación, la explosión, lo improvisado, lo intenso, lo que sale de nosotros, lo humano, todo eso está en esa escena tan activa y loca que es el ***underground*** japonés.

TNT33EXPOMANGACÓMIIC

EXPO TNT CELEBRA LOS 30 AÑOS DE DRAGON BALL EN SU EMISIÓN XXXIII DEL 2 AL 4 DE JUNIO CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO

takayoshitanimoto

En 2009, los personajes de Drtagon Ball regresaron a la televisión gracias a Dragon Ball Z Kai serie remasterizada con nuevas secuencias.

El último episodio de DB Kai se emitió el 28 de junio de 2015. En esta emisión de tnt contaremos con la presencia del cantante original de Dragon Ball Kai: Takayoshi Yanimoto

Debutó como cantante en el 2001 con la canción "One Vision" de la serie de animé Digimon Tamers (Digimon 03). De ahí se ha desempeñado en diversas series de animé, videojuegos y canciones de comerciales. Sus principales eventos en vio han sido en Animelo summer live 2014 en el Saitama Super Arena, y ha participado desde festividades de gran magnitud como el Super hero Matsuri de 2015 a 2017 en el Nippon Budôkan, Entre sus composiciones se encuentran, "Keep your style" ending de The prince of tennis, "Izayoinamida" del animé Hakuouki, "Let´s zjyuoh dance" del ending de dôbutsu sentai zhyuohger, y el tema principal "onegai my melody remix" del juego de aplicación "Purikyua tsunagaru pazurun" entre otros. Además de componer música de diversos géneros como Hôgaku, Gekiban, y música ambiental, y elaborar las melodías de estaciones de tren como la estación Marunouchi, y la línea Fukutoshin, y ha participado en la producción y elaboración de múltiples géneros musicales.Él es el intérprete oficial del tema principal "Kuu-Zen-Zetsu-Go", de Dragon Ball Kai – Saga de Majin Buu- que inició en abril del 2014. Lo podrás conocer en tnt33

DRAGON BALL KAI 改

TNT33EX-
P0MDN
GDC0N

Conexión Manga y Expo TNT te invitan a disfrutar de su edición # 33 que se celebrará el próximo 2,3 y 4 de junio de 2017 en el Centro de Convenciones Tlatelolco ubicado en Eje 2 Norte Manuel González 171 esquina con Eje Central Lázaro Cárdenas.

Podrás disfrutar de los musicales de Dragon Ball, en dos bloques, interpretados por los cantantes oficiales latinos que dan vida a esos maravillosos openings y endings de la serie de animación más popular de todos los tiempos. El orden de aparición será el siguiente: En el escenario de Gran Salón en punto de las 13:00 horas, tendremos la intervención de Marissa De Lille, soprano mexicana, debutó a los 13 años de edad, su curriculum es basto e impresionante, sin embargo, podemos decir a nuestros lectores que dentro de los festejos de Dragon Ball ella interpretará los temas de "Romance te puedo dar" (Ending de Dragon Ball) y "Sal de ahí magnifico poder" (Ending Dragon Ball Z).

Contaremos también con la presencia de Adrián Barba interprete oficial de los temas de Dragon Ball Z quién estará en escenario principal a las 15:00 horas interpretando opening 2 "El poder es nuestro" y ending 2 "Angeles fuimos".

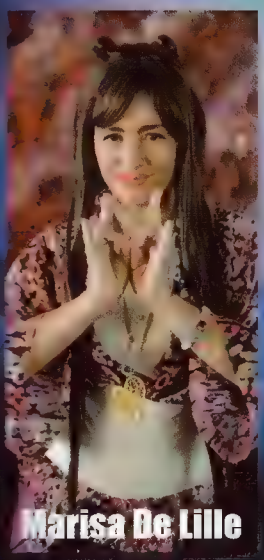
Y para cerrar con broche de oro el bloque musical Dragon Ball del día sábado, tendremos el debut de Aaron Montalvo quién interpretará los temas oficiales de Dragon Ball GT a las 17:00 horas en Gran Salón.

Aaron Montalvo es interprete, actor, productor musical y compositor mexicano.

Takayoshi Tanimoto

Ricardo Silva

Adrián Barda


Marisa De Lille

Luis De Lille

Arón Montalvo

Después de tantos años de búsqueda, por fin, se descubrió al cantante original de Dragon Ball GT para Latinoamérica y será un placer tenerlo en Expo TNT como primera aparición en convenciones de anime y manga interpretando "Mi corazón encantado" en exclusiva para todos sus fans.

El bloque musical del día domingo 4 de junio, estará integrado por tres grandes figuras que interpretarán los principales temas de la serie.

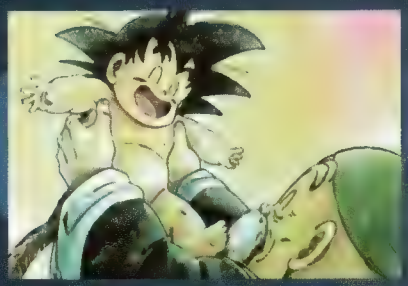
Dos cantantes latinos, Ricardo Silva y Luis De Lille y un invitado Internacional y cantante japonés Takayoshi Tanimoto quién interpreta las canciones oficiales de Dragon Ball Kai en idioma nativo a las 15:00 horas en escenario Gran Salón.

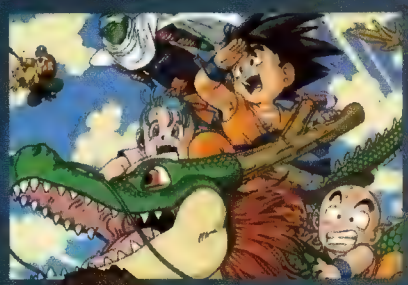
Por lo que se refiere a Ricardo Silva interprete y actor de doblaje mexicano cuya popularidad se ha extendido a todas partes del Continente Americano, disfrutaremos su interpretación en los festejos de 30 años con la apertura Dragon Ball Z "Cha-La Head-Cha La" quien se presentará a las 13:00 horas en Gran Salón.

Y claro que no podía faltar la figura de Luis De Lille que como ya sabemos proviene de familia de artistas y en su carrera como músico es fundador de varios grupos de rock, su trabajo en Dragon Ball con el opening llamado "La Fantástica Aventura" la presentación de Luis De Lille será a las 17:00 horas.

el primer capítulo de Dragon Ball se emitió el 26 de febrero de 1986 en el canal de televisión Fuji TV

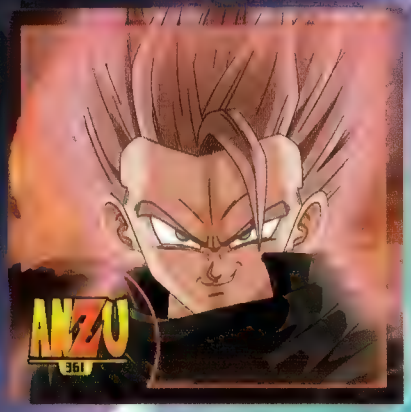
Expo TNT es la reunión más grande e importante dedicada al anime y manga en México, como pueden observar, en esta ocasión hemos preparado un homenaje musical a la serie de animación Dragon Ball por cumplir 10 años del estreno, ya que el primer capítulo de Dragon Ball se emitió el 26 de febrero de 1986 en el canal de televisión Fuji TV. Así daba comienzo el anime que adaptaba el exitoso manga de Akira Toriyama. La serie original concluyo en enero de 1996, después de que el autor decide no seguir dibujando las historias de Goku. De este modo, sólo un mes después del fin de Dragon Ball Z, en febrero de 1996, se estrenó Dragon Ball GT, una serie creada al margen de Akira Toriyama, esta nueva etapa sólo duro dos años, hasta el 19 de noviembre de 1997.





Expo TNT traerá , para disfrute del público asistente, una de las colecciones de figuras más grande de México de Dragon Ball: una exposición con más de 3,000 figuras de colección, la cual será exhibida en el Salón Tlatelolco durante los 3 días del evento. Contaremos con la presencia del coleccionista # 1 Santiago Pérez B. (Poly Dragon) quien nos platicará sobre su colección de más de 25 años.

Anzu31, toda una institución sobre temas de Dragon Ball de un canal de YouTube



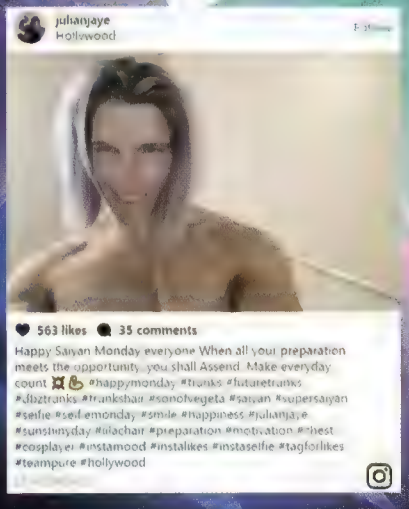
Tendremos la visita de toda una institución sobre temas de Dragon Ball de un canal de YouTube:

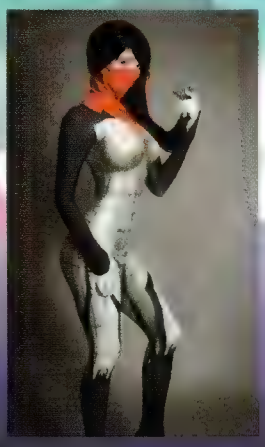
"Anzu 361" Youtuber mexicano especializado en temas de Dragon Ball quien "actualmente" integra la comunidad más grande en México sobre los asuntos de Dragon Ball. No te puedes perder su participación en tnt.

Dentro del marco de actividades de Expo TNT, no puede faltar los invitados internacionales de Cosplay y en esta ocasión, celebrando con nosotros, tendremos al Trunks oficial: Julian Jaye Louw (Sudáfrica) quien es el retrato vivo de Trunks. El es actor, doblaje, coreógrafo y preparador físico. Ha tomado muy serio el papel de convertirse en un Trunks viviente, por ello, ha sido necesario una gran inversión de horas de gimnasio como monetaria, pues mantener a Trunks no es nada fácil. Ven a conocerlo y conviértete en su amigo. Julian "Trunks" viviente, estará dando autógrafos el día domingo a las 12:00 horas en salón Tlatelolco y durante el evento se presentará en las áreas de cosplay.

Danica Blackwood es una bella modelo cosplayer, quien está en constante ascenso, muchas de sus imágenes han sido convertidas en obras de diseño fotográfico. La puedes conocer en el Salón del Cosplay (planta alta del centro de convenciones de Tlatelolco)

Julian Jaye Louw en tnt33





En nuestro segmento de entretenimiento contaremos también con la presencia de invitados yotubers, en esta ocasión contaremos con la participación de los siguientes invitados:

Eva de Metal "Daba consejos, probaba juguetes, decía lo que pensaba y así se volvió una de las tuiteras más conocidas en México. Y Ahora, Eva de Metal se mudó a la televisión, donde se dispone a mostrar más de lo que ha venido haciendo "siendo yo misma", pero para toda América Latina.

Cita de Publimetro Carlos Carrasco.

Tnt contará con la presencia de Eva de Metal, el sábado 3 de junio, en una sesión de firma de autógrafos.

"**Grecia Villar**" Youtuber mexicana conocida por su trabajo en La Leyenda de la Nahuala (2007) Nikté (2009) y El Americano The Movie (2016)

"**Que Parió"** Youtubers es un colectivo que realiza parodias y sketches de comedia.

Les informamos que la firma de autógrafos se llevará a cabo en Salón Tlatelolco en los siguientes horarios:

Sábado 3 de junio
12:00 Firma de autógrafos con Eva de Metal
13:00 Firma de autógrafos con Anzu361
14:30 Firma de autógrafos con los cantantes de Dragon Ball Takayoshi Tanimoto (Japon), Marissa De Lille, Aaron Montalvo y Luis De Lille (México)

Domingo 4 de junio
12:00 Firma de autógrafos con Julian Jaye Louw Trunks viviente y Danica Rockwood cosplay modelo.
16:30 Firma de autógrafos con Grecia Villar y Anzu 361
17:30 Firma de autógrafos con Que Parió.

Esperamos se diviertan, no olviden que en cada revista encontrarán su cupón de entrada al evento Expo TNT valido para una persona con entrada completamente gratis al mostrar la revista Conexión Manga.

CONFUSION
MANGA
KASOU
©MIKI SUGINA/INNOCENT GREY

CHU FENG: SCHOOL SHOCK

Por Nozomu Rodríguez

¡MI COMPAÑERA DE CLASE ES UN ARMA!

DURANTE LA SEGUNDA MITAD DEL AÑO PASADO, SE TRANSMITIÓ UNA SERIE ANIMADA BASTANTE PECULIAR. SU NOMBRE ES *CHU FENG: B.E.E.* Y FUE EL PRIMER ANIME DE ORIGEN CHINO EN TRANSMITIRSE SIMULTÁNEAMENTE EN CHINA Y JAPÓN.

La serie, que contó únicamente con seis capítulos de 16 minutos cada uno, recibió críticas muy duras por parte tanto de los fans como de los críticos, lo cual la sumió en el baúl del olvido. Sin embargo, el manhua en el que este anime está basado, ***Chu Feng: School Shock*** sigue circulando con mucho éxito entre el público chino.

El cómic comenzó a publicarse en 2009 y, hasta la fecha, consta sólo de 24 capítulos escritos e ilustrados por el autor **Heng Sun**. ¿Qué te parece si le echamos un vistazo al manhua? Después de todo, no puede ser tan malo.

UN ÁNGEL CAÍDO DEL CIELO

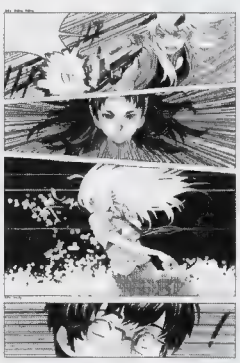
Las vacaciones de verano están por terminar en la República Popular de China y, en las calles de una gran ciudad (probablemente Beijing), la gente disfruta de sus últimos días de descanso.

En un centro comercial, nos encontramos con Shun Hao Xuan, un chico común que está por comenzar su último año de preparatoria. El buen Shun dedica sus tardes libres al emocionante pasatiempo de recorrer las tiendas de los malls, mientras piensa en lo miserable que es su vida por no tener una novia.

Sin embargo ese día, justo mientras se lamenta por su soltería, un comando terrorista fuertemente armado entra por el techo del centro comercial y toma por rehenes a los clientes. El pobre Shun es capturado y los criminales amenazan con ejecutarlo a él primero si la policía no cumple con sus demandas.

Cuando las negociaciones fallan y los terroristas están a punto de eliminarlo, un rayo de luz cruza el cielo y una linda chica, disfrazada de abejita (con antenitas y toda la cosa) aterriza en el lugar de los hechos. A pesar de su tierna apariencia, la muchacha comienza a eliminar a los delincuentes uno por uno, a sangre fría y sin mediar palabra.

Después de la secuencia de acción más larga del mundo, nos enteramos de que los terroristas eran (en tiempo pasado) soldados del ejército chino que fueron modificados genéticamente para luchar en una guerra contra un país sin nombre, y que fueron desechados una vez que llegó una nueva generación de armas humanas.



ESCUELA, DULCE ESCUELA

Como ya habrás imaginado, Liu-Li (así se llama la chica-abeja) también es un arma humana. Lo curioso es que, a sus 17 años de edad, el ejército chino ya la considera obsoleta. Por ello, los oficiales del gobierno deciden exterminarla.

Sin embargo, su creador y figura paterna, un científico de apellido Li, consigue que la armada le perdone la vida, y que le permita vivir como una chica normal por un año antes de deshacerse de ella.

Así, Liu se convierte en la nueva compañera de clase de Shun Hao, con la esperanza de que pueda tener una vida tranquila durante el tiempo que le queda. A pesar de que al principio se llevan mal, estos dos chicos comienzan a desarrollar un fuerte vínculo, y un extraño romance comienza a cocinarse.

UN BUEN INTENTO

Ok, no te vamos a mentir, ***School Shock*** no es un mal manhua. De hecho, como ya te habrás dado cuenta, tiene una historia bastante interesante. Sin embargo, parece que esta serie se cayó del árbol de los clichés, y se pasó a pegar con todas las ramas antes de tocar el suelo.

Para empezar, los personajes son bastante genéricos. Shun Hao es el típico chico que se pregunta por qué no les gusta a las chicas y, a la vez, las ve como objetos. Liu-Li es la típica heroína sin sentimientos que descubre su lado dulce después de encontrar al chico correcto.

La historia tampoco se salva, pues, desde el primer capítulo sabemos que estos dos terminarán juntos, además de que, para ser un drama militar, esta serie se comporta más bien como una comedia romántica. Y, encima, los chistes y el ***fan service*** son inoportunos y se sienten un poquito forzados.

El dibujo no está nada mal. Las secuencias de acción, aunque son un poco largas, son bastante entretenidas y, en general, es un manhua divertido que puedes leer en una tarde de ocio.

Lo diremos de nuevo: ***School Shock*** no es un mal manhua. La idea principal es buena, lo que deja mucho qué desear es la ejecución. Así que, tú decides, ¿Te animas a leerlo?

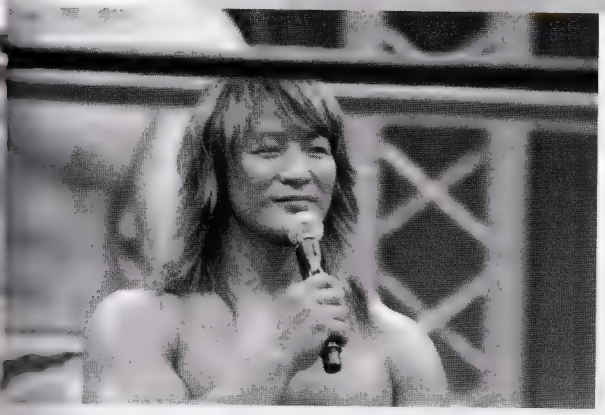
© Heng Sun / Hi Manhua

HIROSHI TANAHASHI

UN KAMEN RIDER DEL CUADRILÁTERO

Por Zorro de Seda

LA LUCHA LIBRE ES UN DEPORTE TRADICIONAL MEXICANO, PERO TAMBIÉN SE PRACTICA CON MUCHO ÉXITO EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS. LA CONEXIÓN MÉXICO-JAPÓN QUE HAY GRACIAS A ESTE DEPORTE ES AMPLIA Y MUY FUERTE, EL INTERCAMBIO DE LUCHADORES SIEMPRE ES CONSTANTE. EL ESTILO JAPONÉS ES RECONOCIDO MUNDIALMENTE COMO UNO DE LOS MÁS COMPLETOS Y PODEROSOS. ASIA ES EL LUGAR DE LAS ARTES MARCIALES, POR LO QUE NO ES RARA LA POPULARIDAD QUE TIENE ESTA FORMA DE COMBATE. ESTA VEZ LES HABLAREMOS UN LUCHADOR ESTRELLA EN JAPÓN Y MUY CONOCIDO EN NUESTRO PAÍS.



DE LA PELOTA A LOS GOLPES

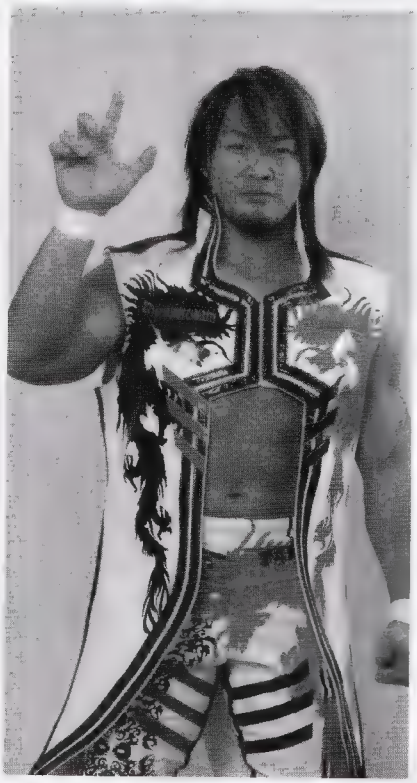
Hiroshi Tanahashi es originario de Ogaki, Gifu. En un principio no estaba interesado en la lucha libre: Su deporte favorito era el beisbol, incluso jugaba cuando estaba en la secundaria. Cuando entra a la Ritsumeikan University, en Kyoto, comienza a practicar lucha, y le va muy bien. Se une al club de lucha y en gimnasios amateurs. Lucha bajo los seudónimos "May Ushi-yama", "Hiroyoshi Tenzan" y "Hiroshi Hame". Gana muchos torneos, y es evidente que tiene habilidad. Durante uno de estos, los cazatalentos de la empresa más grande de lucha libre en Japón, la ***New Japan Pro Wrestling***, lo invitan a hacer una prueba y unirse a su ***dojo***. Tanahashi acepta la invitación, después de dos intentos fallidos, logra pasar la audición e ingresa al NJPW Dojo.

Termina su entrenamiento en octubre de 1999, debuta contra **Shinya Makabe**. El carisma que le sería característico, lo llevó a formar el grupo "New Three Musketeers" con sus compañeros de *dojo* **Katsuyori Shibata y Shinsuke Nakamura**. Su estilo comenzó a pulirse en algo fuerte y completo, comenzó a tener rivales enormes como **"El Negro" Casas** y **Scott Hall**. Estas grandes victorias le valieron un lugar en el evento anual más importante de la empresa, G1 Climax del 2002, aquí se enfrentó y le ganó a **Kensuke Sasaki**, en una lucha de sólo 2 minutos.

Después de su gran papel en el G1 Climax, lo emparejaron con **Kenzo Suzuki** para formar la dupla "King of Hills". El carisma de Tanahashi y la extraordinaria técnica de Suzuki los hicieron muy populares, pero vendría un incidente que le cambiaría por completo la vida al joven Hiroshi: en el 2002 Tanahashi salía con la presentadora de televisión **Hitomi Hara**, se conocieron cuando fue entrevistado en el programa "Strong Style". Tanahashi quiso terminar con ella. La mujer en un ataque de furia lo apuñaló dos veces en la espalda. Hiroshi logró sobrevivir, pero quedó gravemente herido. La noticia fue espeluznante y se conoció en todo el país.

Después de esta situación, Hiroshi ascendió rápidamente. Este incidente le dio la imagen de "súperheroe", un tipo que sobrevivió a la muerte y que ahora luchaba unos meses después. Se convirtió en campeón IWGP U-30 Openweight y IWGP Tag Team con **Yutaka Yoshie**.

Hiroshi ha pasado por la empresa estadounidense Total Nonstop Action Wrestling y en México, por el Consejo Mundial de Lucha Libre.



EL GRAN ÉXITO

Hiroshi Tanahashi es muy bien conocido en nuestro país, ha luchado en el Consejo Mundial de Lucha Libre. Ganó el Campeonato Mundial de Tríos con sus compatriotas **Okumura** y **Taichi**, el Campeonato Mundial de Parejas con el famoso y auténtico **Jushin Thunder Liger** y el Campeonato Universal del 2013.

Su estilo de lucha es característico por sus movimiento aéreos, su físico lo ha colocado como un luchador fuerte y popular (sobre todo entre las damas). Su luchador favorito es el estadounidense **Shawn Michaels** "The Heartbreak Kid", su sueño es ser tan reconocido y respetado como él.

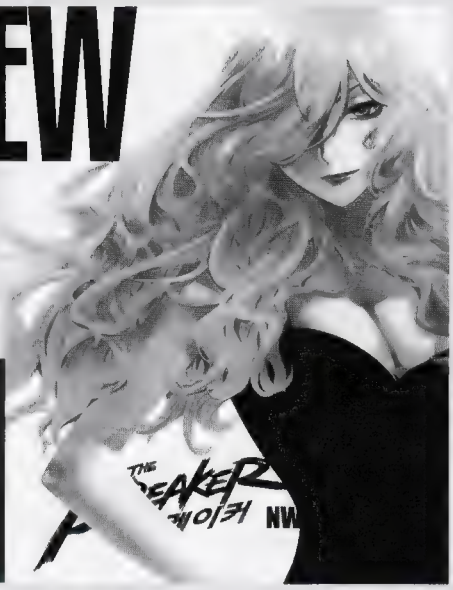
Tanahashi es un gran admirador de ***Kame Rider***, su temporada favorita es "Kamen Rider Hibiki". Colecciona todo lo que puede esta serie, hasta hace ***cosplay***. Su sueño de fanático se materializó cuando lo invitaron a protagonizar el video de la canción "Kamen Rider V3!" de **Kamen Rider Girls**. Posteriormente participa en el video "Life is SHOWTIME" de Sho Kiryuin, que serviría de opening para Kamen Rider Wizard. En ambos clips podemos ver a Tanahashi hacer sus mejores movimientos.

Su carrera ha seguido en ascenso, es un luchador con grandes cualidades. Esperamos que siga teniendo mucho éxito y que pronto regrese a nuestro país.

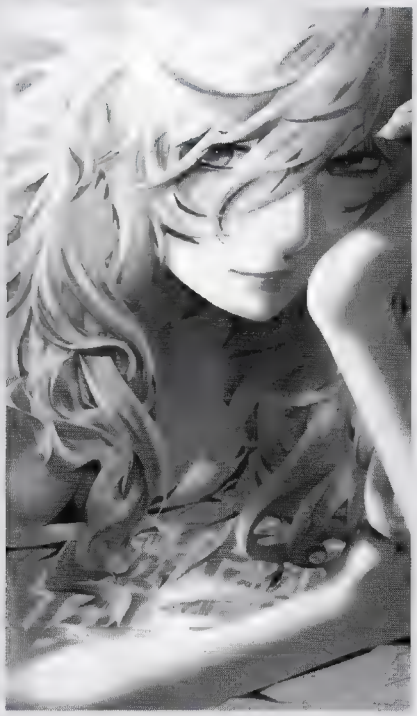
THE BREAKER: NEW WAVES

EL ALUMNO AHORA ES EL MAESTRO

Por Mina Meow



LOS RUMORES ACERCA DE LA LLEGADA DE LA TERCERA ENTREGA DE LA IMPACTANTE SAGA DE THE BREAKER SE INTENSIFICAN CADA VEZ MÁS, Y LOS FANS DE ESTA EMOCIONANTE HISTORIA ESTÁN MÁS IMPACIENTES QUE NUNCA.



A pesar de que los creadores de este exitoso manhwa, el escritor **Geuk-Jin Jeon** y el dibujante **Jin-Hwan Park** (también conocido en el bajo mundo del manga coreano como **Kamaro**), se han cansado de repetir que la tercera parte de su obra se encuentra en el horno, los lectores siguen esperando con muchas ansias su estreno.

La primera parte de ***The Breaker*** se estrenó allá por el año de 2007, a través de la editorial Daewon C.I. y cerró su ciclo tras 72 capítulos y 10 volúmenes de emoción pura, en el año 2010. Mientras tanto la segunda parte, titulada ***The Breaker: New Waves***, circuló entre los años de 2010 y 2015, con 200 capítulos adicionales y 15 nuevos volúmenes. Así que, en lo que esperamos, ¿por qué no le echamos un vistazo a la fabulosa segunda parte de ***The Breaker***?

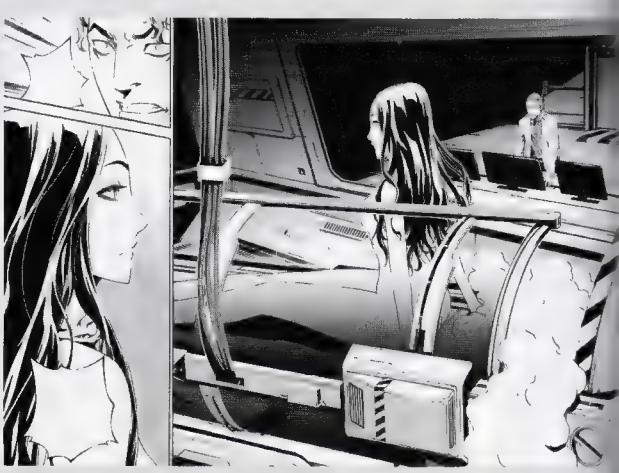
AQUÍ LAS PATADAS MANDAN

Si todavía no sabes de qué va la trama de ***The Breaker***, no te preocupes, porque aquí te tenemos un pequeño resumen.

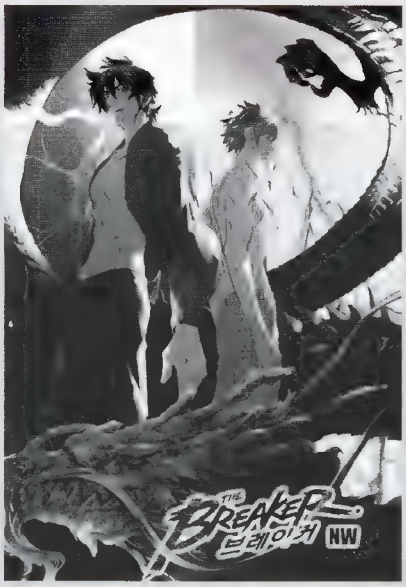
El universo de ***The Breaker*** no es muy distinto al nuestro, excepto porque en él existe una especie de súper guerreros, llamados "Murim", los cuales dirigen el destino de la política internacional de la mejor manera posible: a karatazos. ¡Qué ONU ni qué nada!, los Murim se pelean el control del mundo al puro estilo de una guerra de pandillas.

La Alianza de Artes Marciales es el grupo más poderoso de todos y Chun-Woo Han, un guapo y peligroso muchacho, es uno de sus miembros más destacados. Sin embargo, después de que una serie de traiciones y fricciones al interior de la Alianza terminan con la vida de su maestro y su novia, este muchacho emprende una cruzada para vengarse. Por esto, termina por hacerse pasar por maestro en una preparatoria cualquiera de la ciudad de Seúl.

Ahí conoce a Shi-Woon Yi, un adorable debilucho a quien adopta como discípulo. Juntos continúan con los planes de Chun-Woo para vengarse de la Alianza y, en su camino, se encuentran con nuevos aliados y enemigos. Finalmente, Shi-Woon termina por perder sus habilidades a manos de su propio maestro, quien prefiere renunciar a él como discípulo antes que perder a otro ser querido en batalla.



CONFUSION
MANGA
KASOU
©MIKI SUGINA/INNOCENT GREY



UN CHICO NORMAL

New Waves arranca unas cuantas semanas después de los últimos eventos de ***The Breaker***. Nadie ha visto a Chun-Woo desde su enfrentamiento final con la Alianza. Shi-Woon, por su parte, comprueba que sus habilidades de batalla han desaparecido por completo, por lo cual puede disfrutar de su nueva vida como un chavo normal de preparatoria.

Sin embargo, su paz no dura mucho, pues el clan Sunwoo lo busca para advertirle de un peligro inminente. Aunque Shi-Woon ignora las advertencias, pronto una extraña pelirroja llega a su vida para protegerlo de una nueva amenaza, y todo parece indicar que nuestro héroe se verá obligado a volver al mundo de los Murim.

Y es que un nuevo grupo de guerreros ha llegado a la ciudad para arrebatarle el control a la Alianza de Artes Marciales, y Shi-Woon es el único que puede evitar que suceda una catástrofe. Sin embargo, nuestro héroe primero debe recuperar sus habilidades. Ahí es donde entra la bella Sera Kang, la líder del clan Mil-Yang, quien pondrá al protagonista ante la difícil decisión de continuar con una vida normal o volver al peligroso mundo de los Murim.

LA CONTINUACIÓN DE UNA GRAN AVENTURA

A pesar de que muchos de los fans más ***hardcore*** de ***The Breaker*** no quedaron muy contentos con la secuela, ***New Waves*** ha extendido el éxito de esta serie a límites insospechados. En esta segunda entrega, las peleas pasan a segundo término, y el misterio se convierte en el elemento más importante. Con esto, la trama se vuelve mucho todavía más interesante, aunque si eres de los que aman las patadas voladoras, tal vez las extrañes un poquito.

El dibujo también ha evolucionado, pues, en ***New Waves***, los trazos son menos detallados pero mucho más estilizados y, no es por nada, pero el manhwa luce mejor que nunca. En fin, ésta es una lectura que no te puedes perder. Los 200 capítulos de esta nueva serie se te harán pocos cuando comiences a leerla y, seguramente, tú también te unirás a los millones de lectores que ya no pueden esperar más por la tercera parte.

NADESHIKO VISION

Por Zorro de Seda

EL FUTBOL CON BELLEZA NIPONA

EL DEPORTE EN JAPÓN ES TAN IMPORTANTE COMO EL ESTUDIO MISMO. LOS MÁS POPULARES SON EL BEISBOL (DEPORTE NACIONAL), BÁSQUETBOL Y FÚTBOL. LAS MUJERES NIPONAS HAN COMENZADO A DESTACAR EN ALGUNAS DE ESTAS DISCIPLINAS. EN ESTA OCASIÓN QUEREMOS HABLARLES SOBRE EL MARAVILLOSO TRABAJO QUE LA JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION (JFA) REALIZA PARA QUE LAS MUJERES A LOS LARGO DE JAPÓN, SE INTERESEN POR EL BALOMPIÉ.

En el 2007, la JFA presentó un proyecto visionario llamado "Nadeshiko Vision". Esta iniciativa buscaba hacer el fútbol el deporte más popular entre las mujeres en Japón, para poder tener jugadoras de alta calidad que pudieran "nutrir" a la selecciones femeninas y llevar a la ***Nadeshiko*** (apodo de la Selección Nacional de Fútbol femenil de Japón) al top five de la Fédération Internationale de Football Association (FIFA).

Bajo el lema ***"Becoming the world's Nadeshiko"***, este plan contemplaba que para el 2015 las jugadoras registradas llegaran a las 300,000. En 2014, el registro llegó a los 385,000.

Para llegar a la meta (e incluso sobrepasarla), la JFA se dedica a impartir educación sobre fútbol en las escuelas y en algunos otros centro públicos, para poder crear un ambiente agradable y que las chicas se interesen por este deporte.

Los trabajos daban frutos muy discretos, hasta el 2011, cuando la selección mayor gana (contra todos los pronósticos y expectativas), la Copa Mundial Femenil, ante una poderosa y aguerrida selección estadounidense. Después de este triunfo, la popularidad de fútbol femenil se disparó: Los partidos de la ***Nadeshiko League*** se llenaban de gente, y cada vez más mujeres querían dedicarse a este deporte.

Los últimos logros que ha dejado la estructura del "Nadeshiko Vision" son el subcapeonato U-15 y el cuarto lugar U-20, ambos torneos oficiales de la FIFA, donde la calidad de jugadoras como **Mami Ueno**, **Yuka Momiki**, **Chika Hirao**, **Hina Sugita** y **Yui Hasegawa** dejó en claro que el fútbol de las mujeres japonesas tiene un futuro brillante y extraordinario, todo gracias al respaldo de este brillante proyecto.

THE LEGENDARY MOONLIGHT SULPTOR

MUCHO MÁS QUE UN JUEGO

Por Mina Meow

LLEGÓ LA HORA DE QUE TE HABLEMOS DE UN MANHWA QUE LA ESTÁ ROMPIENDO ESQUEMAS EN TODO EL CONTINENTE ASIÁTICO. SE TRATA DE *THE LEGENDARY MOONLIGHT SCULPTOR*, UN WEB CÓMIC COREANO BASADO EN LAS NOVELAS LIGERAS DEL MULTIFACÉTICO ARTISTA HI SUNG NAM.

Las novelas comenzaron a distribuirse electrónicamente en el año de 2007, pero el web cómic se estrenó apenas en 2015. Cabe destacar que el mismo Hi Sung Nam, además de haber escrito la historia de principio a fin, también ha ilustrado cada uno de los cuadros que componen ésta que es su obra maestra.

A la fecha, ***The Legendary Moonlight Sculptor*** cuenta con 68 capítulos completamente a color. El manhwa se sigue publicando a través de su propia página web, la cual es de acceso cien por ciento gratuito y se actualiza cada semana.

UN GOLPE DE SUERTE

Bienvenido a la vida de Hyun Lee, un chico coreano que sabe muy bien qué se siente vivir en la pobreza. Este desafortunado muchacho vive en un cuartucho en un barrio pobre de Seúl con su abuelita enferma y su hermana menor, Hye-Yeon.

Pero eso no es todo, pues, después de perder a sus padres, lo único que Hyun heredó fue una enorme deuda, cuyos intereses aumentan día con día. Así que, para tratar de remediar su situación, este bondadoso pero desafortunado chico aprovecha su primer día como mayor de edad para obtener su identificación oficial y así poder buscar un trabajo decente.

Justo antes de comenzar su búsqueda de empleo, Hyun decide subastar la cuenta de su MMORPG. Después de todo, si va a trabajar todo el día, ya no podrá desvelarse jugando, ¿No? La cosa es que su cuenta incluye un avatar con todos los ***stats*** al máximo, un récord perfecto y un arsenal que incluye ítems de colección, por lo cual, en tan sólo una noche, la puja por hacerse de su personaje crece exponencialmente.

Al día siguiente, el sitio donde subastó su avatar le informa que la cuenta ya ha sido vendida al mejor postor y que éste ha pagado la friolera de 3 mil 90 millones de wones (unos 58 millones de pesos) por ella. ¡Qué suerte!, ¿no?

DEUDAS HEREDADAS

Al ser un chico bueno, Hyun estrena su fortuna llevando a su abuelita al mejor hospital de la ciudad para curar su enfermedad. Sin embargo, hasta ahí llega un grupo de matones para cobrar la deuda que sus padres le heredaron. Después de tantos años, los intereses del crédito han crecido muchísimo y el total asciende, convenientemente, a 3 millones de wones.

Sin más que hacer, Hyun paga su deuda y se queda con sólo 90 millones (un millón y medio de pesos), los cuales ocupa para comprar una pequeña casita, pagar la cuenta del hospital e inscribir a su hermanita a la universidad.

¿POBRE?, ¡NUNCA MÁS!

Ahora que Hyun ha probado la riqueza, decide que su familia no volverá a vivir en la miseria, por lo que se propone reconstruir su fortuna desde cero, haciendo lo que mejor sabe hacer: jugar videojuegos. Así, nuestro héroe se enlista en un novedoso MMORPG de realidad virtual, en el que, con la ayuda de un extraño aparato, es transportado a un universo fantástico, donde deberá trabajar muy duro para volver a ser una estrella virtual.

Ya dentro del juego, y después de pasar varias horas elevando su nivel, a Hyun se le asigna el oficio de escultor. A pesar de que esa profesión no es la más prestigiosa del juego, el protagonista se las arreglará para llegar hasta lo más alto.

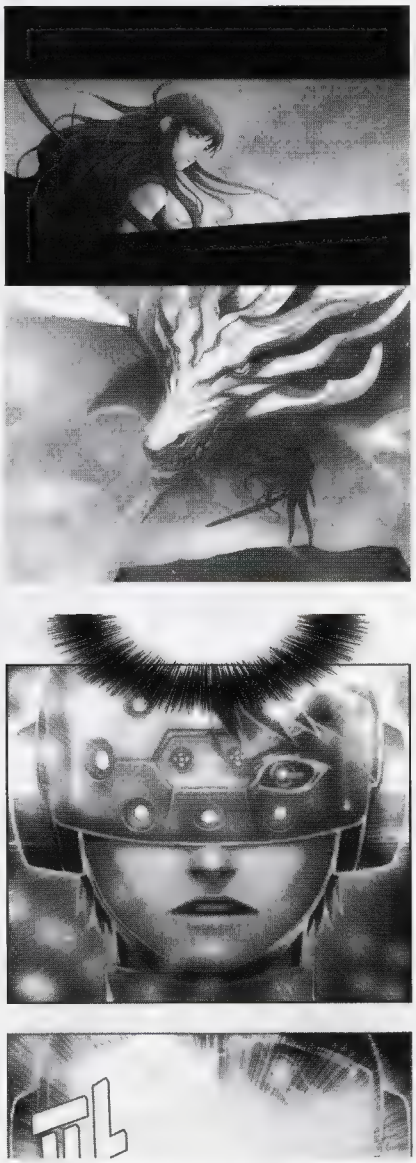
Pronto, su vida comienza a cambiar, tanto en el mundo real como en el virtual. El dinero comienza a fluir cuando se le ofrece un muy buen trato para transmitir sus misiones por streaming y, en cuestión de meses, Hyun se vuelve toda una sensación del internet.

¡EXTRAORDINARIA!

Aunque pueda parecer que ***The Legendary Moonlight Sculptor*** tenga una historia genérica, déjanos decirte que no es así. Los saltos entre el mundo virtual y el real le dan un toque de realismo bastante interesante a la trama, y ambas historias se complementan bastante bien.

Los personajes son bastante humanos y es fácil identificarse con ellos. Y ¿Qué te contamos del dibujo?, ¡es, simplemente genial! Los paisajes, los personajes y hasta el más mínimo detalle están llenos de vida y color. No cabe duda que Hi Sung Nam sabe muy bien cómo hacer su trabajo.

¡¿Qué esperas?! Corre a disfrutar de esta cibernética aventura, te juramos que te vas a quedar picado desde el principio.



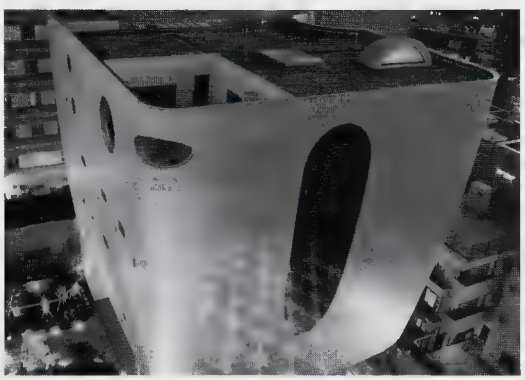
© Hi Sung Nam / Rok Media

CEMENTERIOS VERTICALES EN JAPÓN

EL FUTURO DEL DESCANSO ETERNO

Por Mina Meow

TODOS ESTAMOS DE ACUERDO EN QUE LOS JAPONESES SIEMPRE ESTÁN MIRANDO HACIA EL FUTURO, ¿NO? PUES LAS CUESTIONES MORTUORIAS NO PODÍAN SER LA EXCEPCIÓN. DESPUÉS DE TODO, LA MUERTE ES EL ÚNICO DESTINO QUE TODAS LAS PERSONAS COMPARTIMOS.



Por eso, hoy te vamos a hablar de una de las realidades más controvertidas del Japón actual, un problema que se ha vuelto tan grande, que ha demandado una solución igual de drástica.

MUCHA GENTE, POCO ESPACIO

México es uno de los países más sobrepoblados del mundo, con una tasa que roza los 120 millones de personas repartidos en casi 2 millones de kilómetros cuadrados. Ahora, Japón tiene una población de 127 millones de habitantes repartidos en poco menos de 380 mil kilómetros cuadrados. Para que te des una idea de la densidad poblacional del país del sol naciente, es como si todos los mexicanos nos mudáramos al espacio que ocupan los estados de Chihuahua y Durango. ¿Ves el problema?

Es por esto que las autoridades niponas han decidido darle una vuelta de tuerca al concepto de cementerio. Después de todo, si los habitantes de Tokio ya se han acostumbrado a vivir unos encima de otros y a dormir en espacios cada vez más reducidos, ¿por qué no morir de la misma manera?

COLGANDO LOS TENIS CON ESTILO

En Japón, los cementerios verticales ya son una realidad. Y no sólo eso, sino que poseen todo el estilo futurista que tanto nos llama la atención de ese país oriental.

En la ciudad de Nagoya, un modesto templo, llamado ***Banshouji*** (fundado hace más de 400 años y donde, se rumora, el mismísimo **Oda Nobunaga** pasó su infancia) comenzó con esta tendencia. Por fuera, el ***Banshouji*** se ve como cualquier otro templo budista. Pero no dejes que su fachada tradicional te engañe. En su interior se encuentra el cinerario (osea, donde se guardan las cenizas de personas fallecidas) más cool del mundo.
En ese lugar hay espacio para 2 mil nichos funerarios de cristal. Cada uno de ellos decorado con una imagen de Buda e iluminado con una tenue luz azul, ideal para el descanso eterno. La cosa es que, al ingresar una tarjeta electrónica en un módulo, el nicho donde tu ser querido descansa se ilumina en color dorado para que puedas identificarlo fácilmente y rendirle el homenaje que se merece.

Otro buen ejemplo de un buen cementerio ***high-tech*** es el templo budista de ***Rurikoin Byakurengedo***, en Tokio. En pleno distrito de Shinjuku, este edificio, que más que un lugar sagrado parece un museo de arte moderno, ofrece espacios en el que hasta ahora es el panteón más alto de todo Japón.

No hace falta que busques a tu ser querido en los más de diez pisos de este lugar, basta con que deslices tu tarjeta electrónica en el vestíbulo para que sus cenizas sean transportadas automáticamente hasta ahí, para que puedas ofrecerle la ofrenda de tu elección (con un poco de incienso es suficiente, así que mejor deja el mole y el pan de muerto para otra ocasión).

Ahí, una lápida digital de LCD te muestra el nombre y las fotografías de tu difunto, y una vez que el homenaje ha terminado, las cenizas son devueltas automáticamente a su cómodo nicho. ¡Eso es estilo!

PLANES PARA UN FUTURO INEVITABLE

Un grupo internacional de arquitectos con sede en Tokio, conocido como **Arch Out Loud**, lanzó un concurso para premiar los mejores proyectos para un monumental cementerio vertical en plena capital japonesa. La convocatoria se cerró en septiembre de 2016, con 460 proyectos inscritos.

La mayoría de los proyectos presentaban ideas bastante interesantes, desde jardines colgantes, pasando por torres flexibles de PVC, hasta diseños inspirados en las raíces de un árbol monumental. Sin embargo, el proyecto ganador sí que se voló la barda.

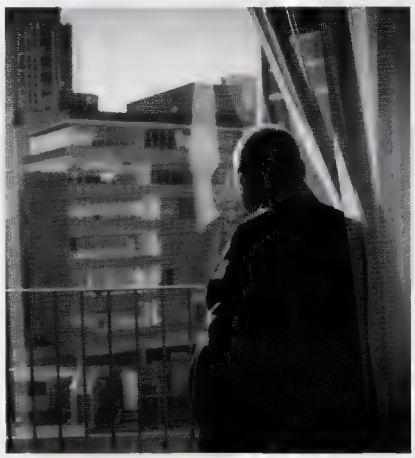
Se trata del proyecto "***Death is not the End. Being Forgotten is.***" del grupo de arquitectos chinos, **Priestman Architects**. La estructura consta de miles de globos (¡sí, globos!) que sirven como urnas funerarias. Conforme el tiempo pasa, los globos se van elevando cada vez más, hasta que, finalmente, son soltados para que se pierdan en la estratósfera, donde el material del que están hechos se quema y las cenizas del difunto vuelven a la tierra en forma de lluvia.

Naturalmente, este proyecto se trata sólo de una propuesta y no existen planes para llevarlo a la realidad. Pero, de que suena interesante, suena interesante.

EL VIAJE HACIA LA ETERNIDAD

El tiempo no se detiene, y la problemática por falta de espacio para enterrar a los muertos no hace más que crecer. Por eso, no nos sorprendería que pronto muchos más países comiencen a adoptar el modelo de cementerios verticales.

Pero, ¿tú qué opinas? ¿Te gustaría pasar a mejor vida en uno de estos modernos panteones ***high-tech***?

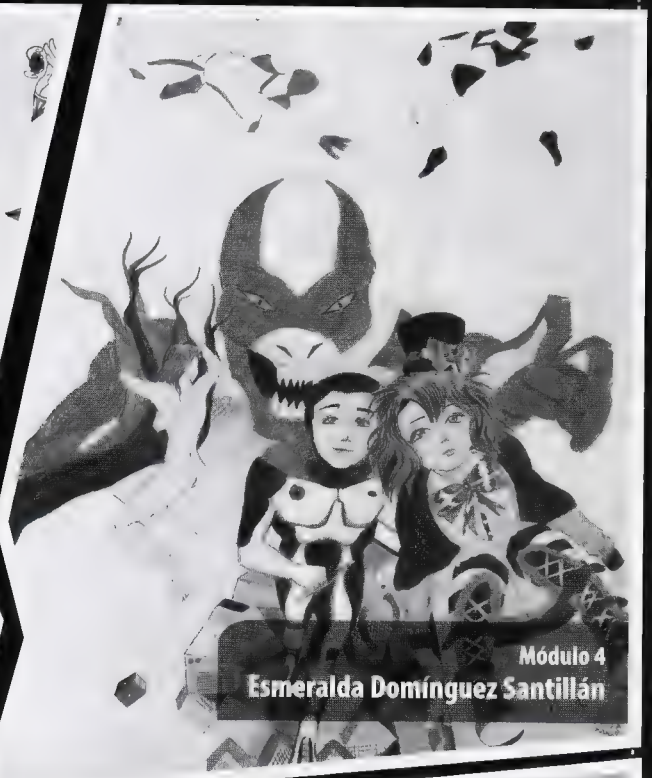


© Arch Out Loud

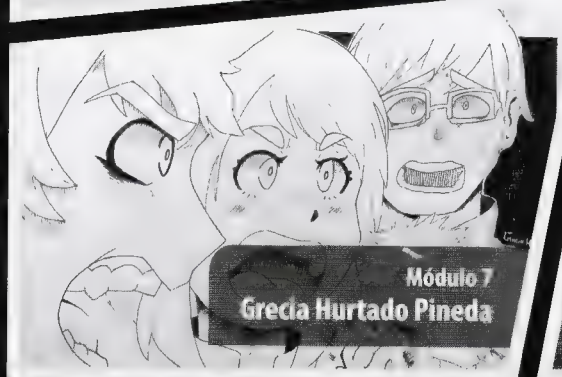
EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL

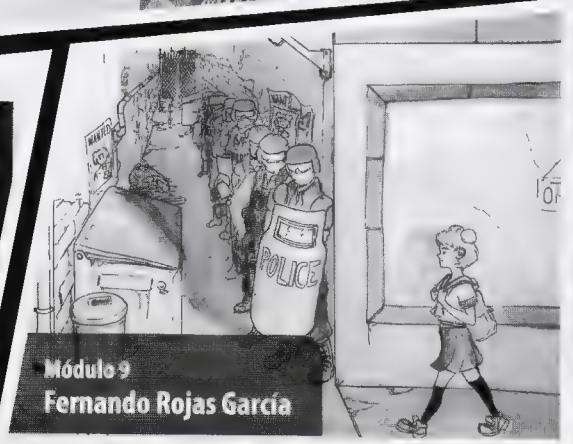
Módulo 1
Eduardo Paris Magaña Santana



Módulo 4
Esmeralda Domínguez Santillán



Módulo 7
Grecia Hurtado Pineda



Módulo 9
Fernando Rojas García

GENSHIKEN
© SHIMOKU KIO/PALM STUDIO/2004

NO GAME NO LIFE
© YUU KAMIYA/MADHOUSE/2014

CÁPSULAS CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CON ARTURO MONLUI

Acompáñame en un recorrido como nunca antes lo has visto por las calles, lugares insólitos, grandes eventos y situaciones inusuales, al lado de grandes amigos por la ciudad del entretenimiento, la vanguardia y tradiciones ancestrales, Tokio.

Definitivamente es un lugar para explorar, perderse y hacer amigos en el camino. Descubrir que nada es lo que parece y disfrutar de una caminata escuchando historias y datos curiosos.

Te llevo usando mi cámara, como si fueran tus propios ojos, por los callejones con tendederos eléctricos de Akihabara, la colorida celebración del Hanami, el museo del anime o los claustrofóbicos bares de Shimokitasawa, comiendo en un verdadero izakaya con los godinez nipones, o tal vez un viaje en tren bala; serás protagonista de esta aventura.

Así que suscríbete a nuestro canal de Youtube para recibir notificaciones de nuestras transmisiones en vivo y reportajes especiales, además en nuestra página de Facebook podrás ver videos exclusivos en 360 grados, para sumergirte desde cualquier dispositivo en esta experiencia virtual.

Sólo por Conexión Manga, el único late night show interactivo que se hace de día para México y toda Latinoamérica.

Conexión Manga Oficial

Conexión Manga Oficial

Por Nozomu Rodríguez

LA CULTURA FRIKI REFLEJADA EN EL ANIME

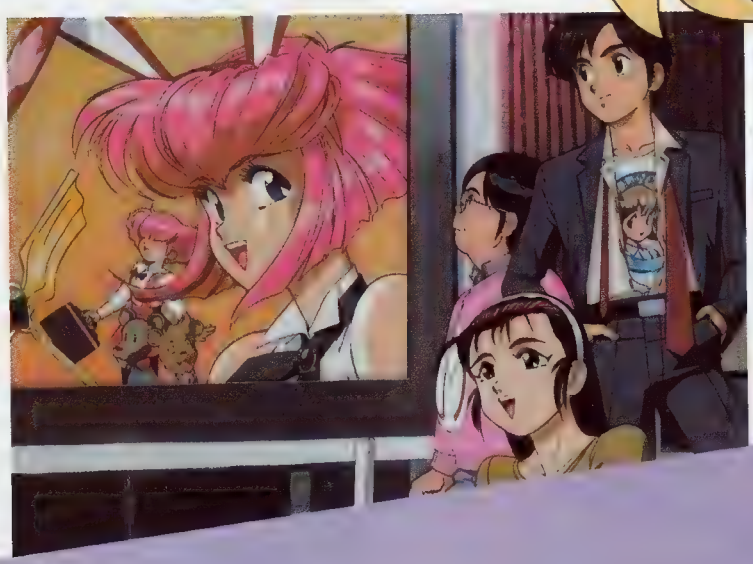
¿¡COMO NOS VE EL ANIME?

DE TODAS LAS PERSONAS QUE SON NECESARIAS PARA PRODUCIR UNA BUENA SERIE DE ANIME (PRODUCTORES, DIRECTORES, MÚSICOS, ANIMADORES, SEIYUUS, ETC.) HAY UNA QUE ES INDISPENSABLE. ¿NO SE TE OCURRE QUÉ ES?, BUENO, PERMÍTENOS DECIRNOS QUE ESA PERSONA, SIN LA QUE EL ANIME NO PODRÍA EXISTIR, ¡¡¡ERES TÚ!!!

¡Así es!, tú, como espectador e integrante de un mundo que, elegantemente llamamos, "Cultura Friki". Tú eres el motor de esta máquina de sueños, la cual mueve millones de yenes (y dólares, según sea el caso), cada año, a nivel mundial.

Sin embargo, y a pesar de que los frikis de todo el mundo son los que alimentan a ese monstruo mercantil llamado ***anime***, son muy pocas las series en cuyo universo se menciona la existencia de esta industria, y son muchas menos las que incluyen en su trama a los espectadores.

Por eso, hemos decidido dedicarte a ti esta investigación especial, en la que averiguaremos cómo ve el anime a sus millones de espectadores, desde los clásicos otakus, pasando por los gamers más ***hardcore***, hasta llegar a las fujoushi más obsesivas. Así que, ¡vamos a divertirnos!



LA BIBLIA DEL OTAKU

Si eres uno de nuestros lectores más jóvenes, seguramente algún otaku mayor (tu senpai, por ejemplo) te habrá contado de una época oscura, en la que los frikis eran menospreciados, una era en la que la gente pensaba que el anime (o "caricaturas", como le decian los padres) eran sólo para niños, y en la que bastaba con mencionar la palabra ***manga***, para ganarse una buena dosis de desprecio o indiferencia por quienes te rodeaban; hablamos, claro, de la década de los 90's.

Fue a principios de esa época oscura, más en concreto en el año 1991, que surgió una peculiar propuesta animada, compuesta de dos OVAs (home video) tituladas ***Otaku no Video 1982*** y ***Otaku no Video 1985***, producida por el gigante de la animación, ***Estudio Gainax***. Este show tenía como propósito mostrarle al mundo lo maravilloso que era ser un otaku. Curiosamente, a pesar de que esta serie buscaba mejorar la imagen de los frikis, terminó por resaltar, lo que se creía, eran las características más negativas de esta comunidad.

La trama se centra en un destacable universitario de nombre Kubo; buen estudiante, deportista y con una bella novia, en general, Kubo era la envidia de muchos, pero al reencontrarse con un viejo amigo de nombre Tanaka, quien por cierto es todo un otaku, comienza su evolucion, juntándose con un club de fans del anime, los videojuegos y otras modas, al final termina por obsesionarse con este mundo, dejando atrás su vida perfecta, convirtiéndose en el ***otaku*** más ***heavy,*** que el mundo conoció.

A pesar de pasar por muchas penas y decepciones, al final del segundo OVA, y tras mucho esfuerzo, Ken se convierte en un gran empresario, al crear no una, si no dos grandes compañías casi de la nada (la primera se la quitaron a la mala), ganándose el titulo de ***Otaking*** "rey de los otakus y la industria del anime", incluso funda un parque de diversiones llamado ***Otakuland***.

A lo largo de ambos OVAs, las referencias a la Comunidad Friki (u otaku en aquel entonces), son representadas de manera bastante negativas, y con un humor muy ácido; dentro de ambas producciones, las secuencias animadas son intercaladas con entrevistas (dramatizadas) en ***live action***, con aficionados al anime que incluyen, un cosplayer desempleado, un fan del ecchi "enamorado de un personaje de ficción", y un otaku extranjero. Aun así, ***Otaku no Video*** es recordada como una pieza clave de la evolución de la sociedad otaku, y por qué no decirlo, del "orgullo friki".

EL ANIME TAMBIÉN ES CULTURA, ¿NO?

Otro anime cuya trama se centra completamente en la cultura friki, aunque desde un punto de vista muy diferente, es ***Genshiken*** (2004), inspirado en el manga, creacion de **Shimoku Kio**; ***Genshiken*** se aleja de la típica narrativa idílica y la estética tradicional del manga, a fin de mostrarnos una visión más realista de la vida, y las experiencias de aquellos otakus que deben combinar su afición con las presiones que exige el medio universitario japonés. La historia se centra en un club universitario, que estudia lo que ellos llaman, "cultura visual moderna", analizando las características de la cultura pop japonesa, y sus distintas formas de expresión, o sea, una bandita de segregados culturales, que se juntan para hablar de anime y videojuegos, con el aval de la escuela.

Genshiken, en contraste con ***Otaku no Video***, es mucho más realista y, a diferencia de ésta, no hace una parodia de los fans del anime. Lo que más llama la atención de esta serie, es que cada uno de sus personajes representa un aspecto de la cultura friki. Por ejemplo, el personaje Makoto Kosaka es experto en videojuegos, Harunobu Madarame es un otaku extremo, Mitsunori Kugayama es un autor frustrado de doujinshis y Kanako Ohno es una entusiasta del cosplay.

Por supuesto, no podía faltar el friki novato, encarnado por Kanji Sasahara, quien apenas comienza a sumergirse en este mundo. Uno de los elementos acertados de la historia, fue incluir un elemento contrastante; la moderna y poco paciente Saki Kasukabe representa el otro lado de la moneda; una persona que poco tiene que ver con el anime o el manga, y que gracias a su novio (o prospecto), termina conviviendo con los distintos personajes, dándose cuenta que todos tienen un lado humano, que pocas veces es visto por la gente común.

Gran parte de la magia de ***Genshiken*** reside en que los personajes representan individuos, que bien podríamos encontrar en el mundo real (cosa que crea afinidad, casi de inmediato), y a quienes constantemente les escucharemos hablar del popular barrio de Akihabara (en México segurito y seria la frikiplaza), o tratar temas como los videojuegos, al mismo tiempo que nos muestran datos curiosos de la cultura japonesa.

ENSALADA DE CHICAS OTAKUS

Si bien, la serie ***Lucky Star*** (2007) no gira en torno a la Comunidad friki. La protagonista de esta serie, la hiperactiva y chaparrita Konata, es el claro ejemplo de que las chicas siempre han estado presentes en ***Otakulandia***. La linda muchacha de pelo púrpura es toda una entusiasta del anime, el manga y los videojuegos, y aun así, tiene una vida social bastante movida, de manera que, queda (casi), científicamente demostrado que no es necesario encerrarse las 24 horas del día y ser antisocial, para ser un friki declarado, y fan experto en casi todo.

De la misma manera, esta serie se burla (cariñosamente), del estereotipo del otaku extranjero, que sueña con visitar Japón. ***Lucky Star*** hace esta parodia en la figura de Patty, una gringa (sin el afán de ofender) que no conoce nada de la cultura japonesa, más allá de lo que ha visto en el anime (especialmente en el yaoi), y que cree que Akihabara es la capital del país (¡Aaayyy mi vida!).

Hablando de chicas otaku, no podríamos dejar de mencionar a la contraparte espiritual de Konata, la extraña protagonista de la serie ***Watashi ga Motenai no wa dou Kangaetemo Omaera ga Warui!*** (¡ufff!, mejor hay que llamarla, ***Watamote***), Tomoko Kuroki, quien pasa su solitaria vida jugando videojuegos otome, viendo anime, leyendo manga y navegando en internet hasta altas horas de la noche, al tiempo que se pregunta ¿Por qué no es popular? Cabe señalar que la comunidad otaku (especialmente los miembros de 4 chan) la han adoptado como su mascota, por su particular forma de ser.

Otro buen ejemplo de chicas friki lo podemos encontrar en ***Cosplay Complex***, el cual nos da una buena visión de lo competitivo que puede ser el mundo del cosplay, demostrándonos que este arte, para nada se trata de un simple hobby. En esta categoría también se encuentra la obsesiva Harumi Fujiyoshi, la alumna número 29 de la serie ***Sayounara Zetsubou-Sensei***. Esta inteligente y atlética chica es también una aficionada extrema al género del yaoi, y toda una artista del doujinshi, lo cual, casi siempre, le trae grandes problemas.

Ovbiamente no podiamos dejar de hablar de la reina de las fujoshis, la adorable Kae Serinuma, protagonista del anime serie ***Watashi ga Motete Dousunda***, quien al inicio de la serie comienza como una encantadora chica muy llenita, pero que tras ver un episodio de anime yaoi donde muere su personaje favorito, entra en depresion y deja de comer, solo para salir de su cuarto una semana después, convertida en una delgada y atractiva estudiante (no hagan esto en casa), lo que hace que los chicos más guapos estén tras de su amor, aunque ella prefiere ver a esos chicos, en situaciones gay.

¡A JUGAR!

Por supuesto, la comunidad gamer no podía quedar fuera de la jugada (perdón por el chiste bobo). A pesar de que existen muy buenos (y no tan buenos), animes basados en videojuegos (***Fate/Stay Night***), eran pocas las series que se habían centrado en los propios jugadores.

Afortunadamente, en la presente década, aprovechando el boom de los RPGs en línea, han surgido varias series que han hecho de los gamers, sus protagonistas, pasando de ser espectadores, sentados en la sala de su casa, a ser guerreros en un campo de batalla muy real.

Animes como ***Sword Art Online*** y ***Log Horizon*** –estrenados en 2012 y 2013, respectivamente–, explotan la fantasía de todo gamer, al transportar a los usuarios de un RPG masivo en línea, a un universo virtual, donde perder una vida significa la muerte en el mundo real.

No Game No Life, por su parte, va un paso más allá y representa a los fanáticos de los juegos, en la figura de los hermanos, Shiro y Sora, un par de hikikomori (personas que se autorrecluyen en su habitación, incluso por años), a los que les llama más la atención vivir en un mundo de fantasía, que en la aburrida vida real.

Por otra parte, el nuevo anime, ***Shoujo-tachi wa Kouya wo Mezasu***, aborda el tema de los juegos desde un punto de vista en el mundo real. Como tú sabes, esta serie trata sobre un grupo de chicos de prepa, que buscan hacerse millonarios produciendo una novela visual y, aunque no todos los miembros del staff califican como otakus, más de la mitad de ellos son unos ***frikis consagrados***; y no que decir de ***Netoge no Yome wa Onna no ko ja Nai to Omotta?***, creación del Guionista **Shibai Kineko** y el mangaka **Hisasi,** en cuya trama se aborda el tema de los Juegos en linea (MMO), mismos que obsesionan a algunas personas, alejándolas de la realidad. Éste es el caso de la protagonista de esta trama, Ako Tamari, quien se ha metido tanto en la vida online, al grado de despreciar a las personas que declaran su amor en el mundo real.

¡A MUCHA HONRA!

Como podrás ver, las casas productoras se preocupan cada vez más por entender a sus espectadores, con la inclusión de personajes basados en los grupos de fans más representativos. Aunque a veces las parodias pueden parecer un poquito pasadas de lanza, y apuntan hacia los aspectos más negativos de la comunidad, lo cierto es que siempre resultan graciosas y reveladoras.

La industria del anime, y la Comunidad Friki en general, no han hecho más que crecer (especialmente en los últimos años) y todo parece indicar, que los creadores están muy interesados en reconocer el papel que los fans juegan en este negocio.

Así, que no te dé vergüenza, usa tu cosplay favorito, colecciona los artículos que más te gusten, disfruta del anime o el manga que más llame tu atención y grita, a los cuatro vientos: ¡¡¡Soy friki!!!

Lucky Star: © Kagami Yoshimizu/Kyoto Animation/2007
Cosplay Complex: © Shin'ichiro Kimura/Wonder Farm/2002
WataMote: © Nico Tanigawa/Silver Link/2013
Log Horizon: © Mamare Touno/Souchuu/Satelight/Studio DEEN/2013
Sword Art Online: © Reiki Kawahara/Abec/A-1 Pictures/2012
No Game No Life: © Yuu Kamiya/Madhouse/2014
Otaku no Video: © Takeshi Mori/Gainax/1991
Genshiken: © Shimoku Kio/Palm Studio/2004
Sayonara Zetsubou-Sensei: © Kouji Kumeta/SHAFT/2007
Shoujo-tachi wa Kouya wo Mezasu: © Minato Soft/Project No.9/2016
Netoge no Yome wa Onna no ko ja *Nai to Omotta?:* © Shibai Kineko & Hisasi/ASCII Media Works/ Project No.9/2016
Watashi ga Motete Dousunda: © Junko/Kodansha/Brains Base/2016

Yayoi Kusama

Genio Olvidado

Por Zorro de Seda

Una de las características por las que Japón se ha definido, en lo que a artes se refiere, es su particular estética, tan representativa en sus artes gráficas. Desde los periodos medievales, siempre se ha recurrido al dibujo para transmitir ideas y sentimientos entre la población, estableciendo un estilo propio que ha sido reconocido por el mundo entero.

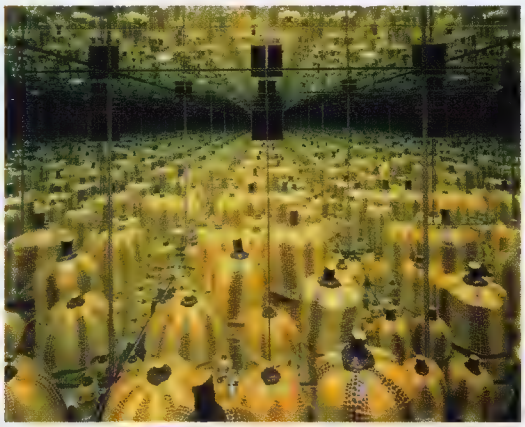
En el ADN nipón, está arraigado el gusto por este tipo de arte. Aunque el mundo ha relacionado Japón con el manga, tiene muchas cosas más que ofrecer. Esta vez les hablaremos de un ícono pop que trascendió fronteras con su arte infinito.

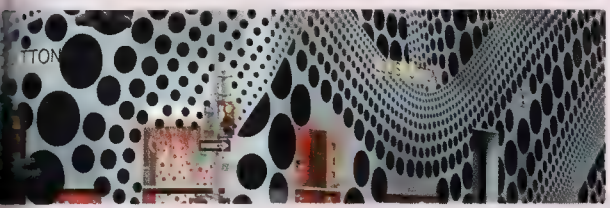
El Inicio de la Infindad

Yayoi Kusama nació en Nagano en 1929. Creció en una familia de clase media, con un padre muy violento. Desde muy pequeña comenzó a pintar y dibujar (el primer trabajo registrado del que se sabe es cuando tenía 10 años), cuando cumplió 18 empezó a escribir poesía. A los 19 años ingresó a la Kyoto Municipal School of Arts and Crafts para estudiar ***Nihonga*** (un tipo de pintura tradicional japonesa), pero nunca se sintió a gusto con este estilo. Un día se topó con el ***avant-garde*** europeo y americano. Se metió de lleno en este tipo de arte y montó su propia exhibición en Matsumoto y Tokio.

A los 28 años, se muda a los Estados Unidos y comienza a crear obras inspirada en el expresionismo abstracto. Durante su estancia en Nueva York, siguió en el movimiento ***avant-garde***, sus pinturas se exhibieron junto a íconos como **Andy Warhol** (se habla de que Kusama fue una de sus influencias)**, Claes Oldenburg** y **George Segal**, así que también fue vista como una de los artistas pop de los años sesentas.

Durante los sesentas, y con el "boom" del movimiento ***hippie***, se involucra en la creación de ***Happenings***, donde filmó a un grupo de personas desnudas pintadas con colores brillantes y en un evidente estado alucinógeno, todo con el fin de seguir la protesta contra la Guerra de Vietnam.





En 1963, instala unos cuartos como piezas de arte llamados ***Mirror/Infinity***. En estas habitaciones los espejos están colocados de tal forma que parezca que todo se repite y que no hay final. También creó otras habitaciones con luces y música. Se involucraba tanto en su trabajo que sufría de crisis de estrés constantes. En 1966 exhibe una de sus obras más representativas: ***Narcissus Garden***, que consiste en cientos de espejos esféricos en espacios abiertos.

En 1973 decide regresar a Japón. Su salud estaba muy deteriorada, fue aquí cuando comienza su carrera como escritora. Sus novelas era muy crudas y realistas. En 1977 se recluye, por cuenta propia, en el Seiwa Hospital for the Mentally Ill, donde vive hasta la fecha (puede salir y entrar cuando ella quiera). Sigue pintando y montado exhibiciones (hace algún tiempo su arte visitó nuestro país), su estudio se encuentra a lado del hospital.

Olvida y Genialidad

Su estilo de pintura se caracteriza por la repetición constante de patrones, aunque sus primeras obras eran temas naturales en acuarela, gouache y oleo. Cuando encuentra su estilo, empieza a cubrir cosas (y cuerpos humanos) con puntos, después hace enormes lienzos cubiertos de ***polka dots*** que ella llamó "Infinite Nets". También monta pequeñas habitaciones con juegos de luces, donde podemos ver puntos y líneas, algunos espejos y una especie de "jardín" de protuberancias fálicas.

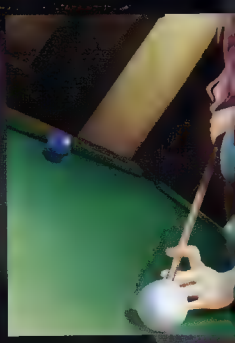
Kusama sufría de alucinaciones. Esta rara enfermedad fue su principal inspiración para crear todas sus obras, los puntos, líneas, patrones, colores, son cosas que ella veía y las plasmó para siempre. Ella ha dicho que el arte salvó su vida, si no hubiese tenido la oportunidad de crear, se hubiese quitado la vida hace muchos años.

El arte de Yayoi Kusama es excéntrico, pero tiene una gran importancia, es una de las primeras mujeres artistas en la historia, fue un ícono pop, activista y pionera en el feminismo. A pesar de su enfermedad mental, Kusama dejó en su arte reflexiones interesantes sobre la vida y la sociedad de los sesentas y setentas. Desafortunadamente, Kusama cayó en el olvido. Con su arte psicodélico, comenzó a gestar un cambio para las mujeres artistas.

VISUAL NOVEL

Por Mina Meow

NOVELAS VISUALES POR AQUÍ, POR ALLÁ, POR TODOS LADOS… ¡DIOS! TANTOS TÍTULOS Y TAN POCO ESPACIO PARA HABLAR DE ELLOS. POR ESO RECOPILAMOS UNA SERIE DE TÍTULOS QUE CONSIDERAMOS INTERESANTES PARA LOS DISTINTOS GUSTOS. ASÍ QUE, SIN MÁS PREÁMBULO, VEAMOS QUE NOS DEPARA EN ESTA OCASIÓN, EL UNIVERSO DE LAS VISUAL NOVELS.



TENSHIN RANMAN: LUCKY OR UNLUCKY!?

UN AMULETO VIVIENTE PARA AHUYENTAR LA MALA SUERTE

Si eres mayor de edad, seguramente te interesan las novelas visuales con chicas moe...
Curiosamente hoy estás de suerte, porque te traemos una recomendación justo para ti. ***Tenshin Ranman: Lucky or Unlucky!?***, un juego que ha estado dando de qué hablar por todos lados.

Los fans angloparlantes de esta tierna saga, desarrollada por los chicos de Yuzusoft, ya esperaban ansiosos la versión traducida, pues ***Tenshin Ranman*** ha causado revuelo en Japón desde su estreno en 2009. Para que te des una idea, la trama del juego ya ha sido adaptada en varios medios distintos.

LA HISTORIA DE UN FENÓMENO

Para comenzar, está el manga, el cual se estrenó antes que el juego y circuló a través de la revista ***Dengeki G's Festival! Comic*** entre los años de 2009 y 2011. A cargo de las ilustraciones estuvo la talentosa Aya Yamabuki.

Más tarde, en 2010, llegó la adaptación a novela ligera, escrita por Ken'ichi Itoi e ilustrada por Satoru Arikawa, la cual salió a la venta bajo el sello de la editorial Harvest.
La novela visual, por su parte, se estrenó en 2009 para la PC y, un año más tarde, fue transportada a la PSP en una versión apta para todo público, bajo el título ***Happy Go Lucky!!***. En 2012 se lanzó la primera versión en inglés y, en algún momento del 2017 se espera el lanzamiento de la versión para todas las edades en este idioma.

UN CHICO MUY SALADO

Haruki es un buen muchacho, hace su tarea a tiempo, limpia la casa y cuida mucho a su querida hermanita, Sana. Sin embargo, a la fortuna no parece importarle si uno es bueno o malo, y nuestro protagonista sufre de una racha de mala suerte desde que nació.
Si no se le quema la comida, se le pierde la cartera. Si no se le va el autobús, va a la escuela en domingo. En fin, que el buen Haruki necesita urgentemente una limpia (y de romance mejor ni hablamos, el pobre no puede acercarse a las chicas sin que le pase algo malo).
Una mañana, al pie de su puerta, llega un misterioso paquete que dice contener a un ser vivo. Con la mala suerte que se carga nuestro amigo, el contenido bien podría haber sido una serpiente de cascabel o un cocodrilo. Pero no, dentro de la caja se encuentra una bella chica.

¿PREMIO O CASTIGO?

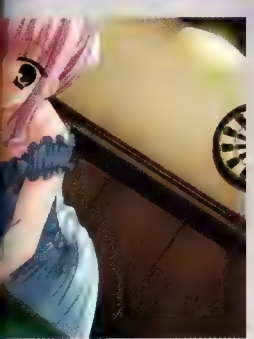
La chica que le fue enviada por correo dice ser una diosa de la fortuna que viene para librarlo de los malos espíritus que le provocan la mala suerte. Su nombre es Unohana no Sakuya Hime (Hime, de cariño) y ha llegado a la casa de Haruki para quedarse por una buena temporada.
Para un pobre chico que ha sufrido de mala suerte toda la vida, éste debería ser un suceso feliz, ¿No? ¡Pues no!, porque resulta que Hime, en su afán de ayudar a Haruki a superar su mala racha, termina por causarle más problemas que los que resuelve.
Pero bueno, no todo está perdido, porque gracias a su sobrenatural amiga, Haruki es capaz de conocer a gente nueva y de iniciar nuevas aventuras. ¿Quién sabe?, tal vez el amor lo espere a la vuelta de la esquina.

TERNURA POR TODOS LADOS

Tenshin Ranman no se distingue por su estilo de juego. En realidad se trata de una novela visual romántica en el sentido más viejo de la expresión, pues su ***gameplay*** se basa, completamente, en tomar decisiones y leer diálogos.

Sin embargo, lo que hace único a este título es su estilo tan tierno y lleno de vida. Los colores pastel están en todos lados, y las chicas están diseñadas al más puro estilo moe.
Hablando de personajes, ***Tenshin Ranman*** tiene muchos. Esto es importante si tomamos en cuenta que cada uno de ellos ofrece al protagonista una ruta y una experiencia de juego distinta.
Este título cuenta con más de una docena de personajes femeninos con los que puedes entablar una bonita amistad (si sabes a qué nos referimos). El estilo de los diálogos es divertido y agradable, e incluso llega a ser muy chistoso.

Aunque el reparto de voz no cuenta con grandes nombres, sí te podemos asegurar que es de una gran calidad. Así que, si lo que buscas es una novela visual que cumpla con los más altos estándares, ésta es la buena.
Bueno, ya lo sabes. Si ya tienes tu credencial de elector, ya puedes (y debes, en serio) probar esta experiencia única de juego. Si aún no la tienes, tendrás que esperar un poco más a que la versión clasificación "A" salga al mercado (o a que cumplas los 18, lo que pase primero). De cualquier modo, ***Tenshin Ranman: Lucky or Unlucky*** no tiene desperdicio. ¡Que la disfrutes!



FATA MORGANA NO YAKATA

¿QUÉ PASÓ AQUÍ?

El año 2016 trató muy bien a la que hasta ahora es una de las novelas visuales más exitosas del estudio japonés Novectacle, ***Fata Morgana no Yakata***, o, como se conoce en occidente, ***The House in Fata Morgana***.

¿Por qué lo decimos? Bueno, déjanos contarte que este año ha visto renacer a este título que, en el año de su estreno (2012), no recibió toda la atención que merecía. La primera edición salió únicamente para PC en Japón, y tardó dos años en llegar al público angloparlante. Sin embargo, no fue sino hasta el presente año que este genial juego fue transportado a las plataformas iOS y Nintendo 3DS.

Además, a partir del pasado mes de mayo, la versión de lujo de esta interesante novela visual, se encuentra disponible para descargar desde la plataforma online de Steam. ¡Ah!, pero eso no es todo, ya que ***Fata Morgana no Yakata*** también será lanzado para la PSVita en algún momento de 2017.

SI LAS PAREDES HABLARAN...

Imagínate esto. Un día despiertas en medio de una habitación muy elegante pero muy descuidada. Te duele la cabeza y no logras recordar nada, ni siquiera tu propio nombre. De pronto, una bella y misteriosa mujer de ojos verdes te saluda y te pide que la sigas alrededor de la derruida mansión.

Todo ahí luce desolado, como si la tristeza se hubiera apoderado del lugar. De pronto, la mujer te guía hacia un grupo de cuatro puertas. Cada una de ellas te lleva a una época distinta, en la cual se desarrolla una desgarradora historia.

La primera puerta te lleva hacia el siglo XVII, una época en la que las artes florecían y todo parecía brillar para la humanidad. Ahí, conocerás la historia de los gemelos Rhodes, un par de chicos que crecen sin preocupación alguna, pero que no se imaginan la tragedia que está a punto de caer sobre ellos.

La segunda puerta te guía hacia el siglo XVIII. La casa luce tranquila, aunque un tanto abandonada. Sin embargo, entre sus amplias paredes, reside un mal nunca antes visto por la humanidad. En este lugar, donde alguna vez reinó la felicidad, está a punto de correr la sangre.

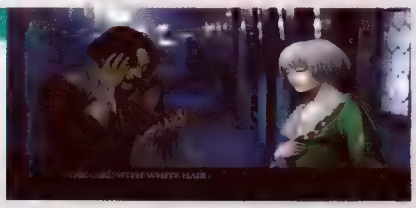
La tercera puerta te lleva al siglo XIX. En medio de la Revolución Industrial, la casa está nuevamente llena de vida. Sin embargo, la desgracia está por asomar su cabeza cuando la codicia y los celos desaten, una vez más, la violencia.

La cuarta y última puerta te lleva hacia el siglo XI. La humanidad está sumida en la oscuridad y la ignorancia. En esta época de tinieblas, una chica inocente está a punto de ser condenada por un crimen que no cometió.

UNA MARAÑA DE MISTERIOS

No creas que te acabamos de dar el ***spoiler*** de tu vida. Lo que acabas de leer es tan sólo el inicio de tu aventura a través de ***Fata Morgana no Yakata***. De ti depende elegir una de las cuatro puertas y, si tienes el estómago y el corazón lo suficientemente duros, descubrir el misterio detrás de cada una de las historias que encierra esta mansión.

A la vez que vas conociendo a los antiguos habitantes de la casa, encontrarás pistas que te ayudarán a recuperar tus recuerdos perdidos. Pero, ¡ten cuidado!, porque un solo paso en falso puede significar tu perdición. ¿Qué dices?, ¿te animas?



UNA PIEZA DE ARTE

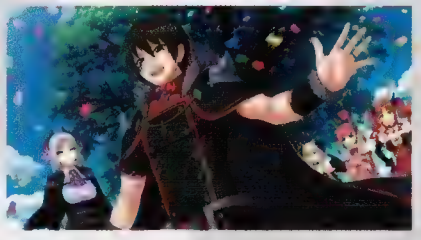
Si decides aventurarte en esta tétrica aventura, lo primero que notarás es que el arte, los escenarios y los personajes poseen una enorme belleza. Esto se lo debemos al pincel experto del artista visual Moyataro, quien ya ha colaborado en ocasiones anteriores con el estudio Novectacle, especialmente en el otro hit de la compañía, ***Mujou no Erasmus***. Y, si la trama de ***Fata Morgana no Yakata*** te cautivó tanto como a nosotros, debes agradecerle a Keika Hanada, la mente maestra detrás de la historia y el guión de este juego.

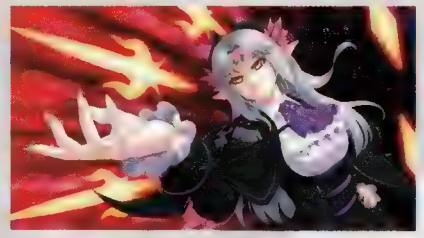
Este título ha recibido halagos por donde quiera que se ha parado. Tanto los jugadores como los críticos están de acuerdo en que ***Fata Morgana no Yakata*** es toda una obra de arte que todos los conocedores del universo de las novelas visuales deben experimentar al menos una vez en la vida.

Así que, si lo tuyo es el misterio y el suspenso (y sabes cómo contener el llanto como un experto), te aseguramos al 100 por ciento que éste es el juego para ti. Así que, si te avientas a probarlo, ya sabes dónde encontrarlo. Aprovecha que se trata de un título para jugadores de todas las edades, y ponle fin a esos misterios que llevan siglos sin resolver.

BUNNY BLACK 2

EL LADO OSCURO ES MÁS DIVERTIDO





Bunny Black 2, es una extraña mezcla entre un RPG, un juego de exploración de calabozos y una novela visual. Este juego fue desarrollado por la compañía SofthouseChara, y fue lanzado al mercado en julio de 2015 para la PC.

Como ya te habrás dado cuenta, esta demoníaca aventura es la segunda entrega de la trilogía de ***Bunny Black***, una serie de juegos solamente para jugadores mayores de edad por su fuerte temática y escenas muy subidas de temperatura.

Si además de adorar los RPGs, también amas a las chicas raras, pero guapas, sin duda éste es el juego que te recetó el doctor. Vamos a ver qué nos ofrece.

TIRANDO ÁNGELES DEL CIELO

La historia de ***Bunny Black*** sigue a Darx (¡no te burles!, ¡así se llama!), un hombre que, tras perderse en un laberinto subterráneo, termina por ser reclutado por el ejército de la Reina Demonio.

Después de conocer más de cerca a Su Majestad (ya sabes a qué nos referimos), Darx también obtiene poderes infernales, y pasa de ser un simple soldado a ser el consorte de la Reina, y comandante de las huestes demoníacas.

En esta segunda entrega, Darx debe defender su reino de una invasión celestial. Sí, tal como lo lees, las tres comandantes de los ejércitos angelicales, Paniverna, Izana y Ultinia, planean invadir por aire la tierra de los demonios para guiarlos por el camino de la luz (o algo así).
Por supuesto, Darx no puede dejar que esto ocurra, y de inmediato recluta a las mujeres más valientes del reino para que lo acompañen en su aventura, para evitar que el reino demonio caiga en las manos de los ángeles.

Sin embargo, las cosas no lucen para nada sencillas, pues las comandantes angelicales han traído toda su artillería. Su arma más poderosa son las fortalezas flotantes, las cuales son exactamente eso, castillos voladores.

La misión de Darx y sus soldados será infiltrarse en las fortalezas y destruirlas desde adentro, cosa que suena fácil, pero no lo es. Por dentro, estos castillos son calabozos de varios pisos que contienen terribles y muy poderosas (aunque bastante guapas, eso sí) criaturas, las cuales lucharán con uñas y dientes para detener a nuestro héroe en su camino.

UN RPG MUY HARDCORE

Bunny Black 2 guarda la mayoría de los elementos de juego que hicieron de su antecesor todo un hit. La principal diferencia está en que, en esta segunda parte, los calabozos cuentan con varias plantas, lo cual los vuelve mucho más emocionantes (y mucho más frustrantes).

El sistema de combate por turnos, basado en la posición de los personajes en el campo de batalla se mantiene, aunque las animaciones se han renovado. De la misma manera, la posibilidad de reclutar enemigos para tu bando ha quedado intacta.

Lo que ha cambiado en esta nueva entrega es que ésta hace especial énfasis en la recolección de objetos y en la exploración, en vez de enfocarse en el combate o la toma de decisiones.

Aunque se trata de un juego muy entretenido, no es para aquellos que se aburren fácil, ya que varios de los objetivos requieren que estés dispuesto a repetir una misma acción o a pasar por el mismo lugar varias veces.

Bunny Black 2 se juega bastante bien. Los controles son suaves y sensibles. Si ya estás familiarizado con las mecánicas de combate del anterior juego, no tendrás ningún problema con la secuela. Aunque, si todavía no las dominas muy bien, quizá te quedes atorado un rato en el primer calabozo.

Ya sabemos que te lo estás preguntando, y la respuesta es sí. Se han añadido varios nuevos personajes (y tipos de personajes) a la ya enorme lista con la que contaba el original ***Bunny Black.***

Las gráficas no mejoraron demasiado con respecto a la precuela, pero los cuadros de diálogo y las animaciones de batalla se ven mucho mejor. Por supuesto, los personajes siguen teniendo el mismo encanto que enamoró a miles de gamers en la primera entrega.

Bunny Black 2 es un título muy recomendable para aquellos que quieren algo nuevo y que están dispuestos a esforzarse un poco más de lo normal. No pierdas la oportunidad de jugarlo. ¡Ah!, pero solamente recuerda que se trata de una aventura sólo para jugadores mayores de edad. ¡Ahora sí!, ¡Que te diviertas!

BUNNY BLACK 2 © SofthouseChara

La ECLÉCTICA Sociedad Nipona

Y LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO PARA ADULTOS

Por Sunako Ye-Seul

EN AÑOS RECIENTES, SE HA SUSCITADO UN FENÓMENO MUY PARTICULAR E JAPÓN, EL DESINTERÉS DE TENER UNA PAREJA.

En parte generado por las excesivas cargas de trabajo, la búsqueda de la comodidad monetaria por encima de una relación, o en casos extremos, la inadaptación social de algunos individuos; todos estos factores promueven una industria de entretenimiento adulto bastante variada. En esta ocasión, vamos a hablar sobre los distintos tipos de entretenimiento para mayores de edad en Japón, y el papel que juegan estos en la sociedad nipona

KABUKICHOU Y CLUBS DE ANFITRIONES

La zona de Kabukichou, ubicada en Shinjuku, es el barrio conocido como en otros tiempos como "el distrito rojo" de Tokio. En esta zona, hay una gran cantidad de bares, ***host*** y ***hostess clubs***. Es en estos ***clubs*** donde los clientes van a ser atendidos y sentirse "especiales", mientras que el objetivo de las personas que trabajan en estos lugares, es hacer consumir mucho alcohol al cliente, lo cual beneficia al negocio.

Si bien no son la mayoría, estos ***clubs*** no son sólo para hombres, sino también los hay para mujeres, que quieren ser atendidas por chicos con los que desean platicar, y pasar un rato agradable. Suele ser un trabajo muy lucrativo para los y las anfitriones, que pueden ganar bastante dinero en una sola noche.

El ambiente en este tipo de suburbios es bastante especial: una vez adentrado en estas zonas es fácil encontrar "cazadores" de clientes para estos negocios, y no hay que ser muy brillante para darse cuenta que hay mucha mafia que es la que maneja estos servicios, por lo que no se puede decir que sean distritos especialmente "seguros".

Sin embargo, a pesar de esto, la popularidad de este tipo de negocios es enorme. ¿Las razones? Principalmente la atención que recibe el cliente: hombres que quieren sentarse al lado de jóvenes mujeres y ser escuchados por ellas, y mujeres que quieren conversar con jóvenes que se muestren caballerosos.

Pero el negocio de estos ***clubs*** no sólo se centra en cliente de gustos llamémosle "ortodoxos", también los hay para personas, tanto hombres como mujeres, que gustan de ser atendidos por anfitriones/as vestidos del sexo contrario (crossdress), ya sea de carácter heterosexual o no, e incluso, con temáticas "aún más especializadas".

CITAS PAGADAS

No es raro ver que algunas chicas jóvenes prestan servicios de manera independiente, como "compañía", generalmente, a ***salaryman*** (hombres con trabajo y sueldo estable), que visiblemente rebasan los cuarenta años, No se puede ser ingenuo, hay quienes también ofrecen servicios con intenciones más allá que las de sólo charlar, aunque no es lo común. Por supuesto, al igual que los ***clubs*** de los que se habló arriba, también hay varones que lo hacen para clientes femeninas, pero tampoco son la mayoría.

Es sobre todo en Ginza, Ikebukuro, y por supuesto, Shinjuku, en donde es más común ver andando de la mano a este tipo de parejas, en las que la diferencia de edad es visible. Los hombres suelen salir con las jóvenes a pasear, invitarles a comer en restaurantes lujosos, o llevarlas de compras a tiendas costosas. Es decir, pueden llegar a invertir grandes cantidades de dinero en ellas.

Este tipo de citas pagadas no son inusuales. La razón de que las jóvenes realicen este tipo de servicios puede ser que, al no contar con estudios superiores y no desear o poder trabajar en algo que quieran, les parece un trabajo conveniente ofrecer este tipo de citas, o simplemente porque pueden ganar bastante dinero con esto.

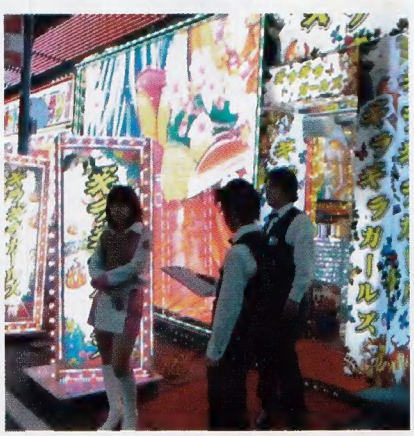
Como muchas de las cosas en Japón, esta situación, que es prácticamente imposible pasar desapercibida para nuestros ojos, no sorprende a los nipones, que pareciera que no se alarman por ella, y no es que la tomen como si fuera habitual, pero tratan de no reaccionar mucho ante ésta, pues socialmente, por muy difícil que se pueda entender, no está tan mal vista.

MANGAS Y ANIME NO SE QUEDA ATRÁS

Aunque forman parte de una minoría, hay también, especialmente hombres nipones que no les interesa tener una relación física con otra persona, por lo que prefieren distintas formas de distraerse. En Akihabara, es posible encontrar infinidad de tiendas dedicadas a los animes y mangas del género hentai.

La sugestión erótica en las tiendas de esta zona es visible, pero, en general, a las personas no suele molestarles debido a que están acostumbrados a ella. Sin embargo, también es cierto que cierta cantidad de fans del anime, en especial las chicas, no deseen mucho ir a Akihabara debido a lo gráfico de su carácter, y prefieran ir a otros lugares donde la sugestión es menos visible, como lo es Ikebukuro.

Cada vez hay más hombres y mujeres que no buscan tener una relación de pareja, debido principalmente, al esfuerzo que implica. Sin embargo, aunque hay poco interés por una cuestión sentimental seria, esto no quiere decir que haya un desinterés por algo meramente físico, y, como todo negocio, el lucro juega un papel importante en una ecléctica sociedad como la nipona que tolera, pero prefiere hacer que no ve.



BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

¡Vaya! ¡350 números de Conexión Manga! Sólo imagínate cuantas cartas y mails hemos leído y les hemos dado respuesta, Goji. –*Y también cuantos coscorrones, sopapos y codazos me has dado en estos años, Angel. Ju mn.* –Ja, como si no te hubieras ganado esos "correctivos" por lo grosero que has sido con nuestros lectores, los cuales no han hecho otra cosa que demostrar su cariño hacia nosotros a través de sus mails. -*¡Uy sí, cómo no! ¿Y qué me dices de todos aquellos que nos han hecho pedazos con sus críticas?* –Gulp. Bueno, una que otra "crítica constructiva" para mejorar nunca está de más. Aún así, ¿quién hubiera pensado que llegaríamos tan lejos, cierto? –*Pues la neta netísima, yes. Y hay quien dice que ya no existen los milagros, juar.* –No me arruines este momento, lagartija. La verdad es que debemos reconocer que sin el apoyo de nuestros lectores esto no hubiera sido posible... -*Pues claro, ya que ellos son los que nos mantienen, jiar. Aunque la neta ellos son los que deberían agradecer el que un dragón tan carismático, galán y "senshillito" como yo se tome el tiempo para contestar sus cart...* ZOCK -*¡Arrgh! Ya te habías tardado, pelirroja.* –Y tú ya lo estabas pidiendo a gritos, menso. Ejemn, bromas aparte, en verdad quiero agradecer a todos nuestros nakamas lectores por todo el apoyo que nos han dado en esta sección y que ha hecho que nos mantengamos en su gusto por tanto tiempo. –*Y yo le mando muchos "abachos, bechos y apapachos" a todas las chiqui-mamis que me han mostrado su cariño a través de sus mails. ¡SMACK!* –Sabia que te aprovecharías del momento, dragón ecchi. Bueno, solo me resta decir a todos ustedes, queridos lectores, muchas gracias por parte de su nakama Angel Princess... -*¡Y del grandioso Goji!* –por hacer de la sección del Buzón una de sus preferidas durante todos estos años, y por el apoyo a su revista favorita Conexión Manga. ¡MINA ARIGATOOO!

Angel Princess y Goji

Conexión Manga Oficial
Conexión Manga Oficial

Espacio para colocar
Sello de Asitencia
a TNT 33

TNT33EX-POMADI-GACÓMIC

Entra gratis el día que tu elijas *Promoción valida para una sola persona por ejemplar.

2,3,4JUNIO2017

Centro de convenciones Tlatelolco
Eje central esquina eje dos Norte
a una cuadra del metro Tlatelolco

tel 26 16 23 00
https:// tnt-web. net

Presenta este Anuncio y entra Gratis a TNT 33

dibujo: Lucía García López 1er lugar del concurso de dibujo

Es sólo un juego... o eso pensaba
SWORD ART ONLINE
THE MOVIE
Ordinal Scale
ANIPLEX
GENCO
Cinemex
la magia del cine
ARCADE MEDIA
©2016 REKI KAWAHARA/PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION ASCII MEDIA WORKS/SAO MOVIE Project
/ArcadeMediaMX
MAYO 2017